美国、日本游戏市场06年销售额创历史新高｜X360全球出货1040万台｜PS3销量并不理想，索尼急需大作支援

LEVELUP 游戏城寨

优惠价￥5.80元
22 LeveL
2007.2A
游戏／网络／音乐互动志

更多精彩内容，请访问 http://www.levelup.cn

本期继续随刊赠送 “城寨风彩” 电子彩票

新作｜Previews

最终幻想XIII PS3
最终幻想 Versus XIII PS3
火焰之纹章 拂晓之女神 Wii
巴洛克 PS2
拯救德尔托拉 NDS

X360 恶魔特工/MUL 恶灵骑士/PSP 马赫 空战英雄/MUL 漆黑
MUL 世嘉拉力 Revo/PSP 疯狂出租车：乘客战争

特稿

走在时尚前端
——游戏换装秀

掌机研究室 Vol.15

今天你“变砖”了吗？

人物专访—— APEX汉化组 ICE

音乐小特辑·热·气·魂

01 无双的开场白/02 BAD BUT BAT（《蓝龙》插曲）/03 CHA-LA HEAD-CHA-LA（JAM Project特辑）
04 圣斗士神话（JAM Project特辑）/05 铁甲万能侠（JAM Project特辑）/06 轮舞-revolution（JAM Project特辑）
07 We are!（JAM Project特辑）/08 GAO GAI GAR（JAM Project特辑）/09 目标口袋妖怪大师（JAM Project特辑）
10 SEVENTH MOON（JAM Project特辑）/11 You Don't Know（欧美流行推荐）/12 Here & There（日韩流行推荐）
13 月光（网友推荐）/14 Forces（网友推荐）/15 声优作品赏析（堀江由衣《学美向前冲!》）/16 白雪（仓木麻衣演唱）

CD 音乐小特辑 热·气·魂
LEVELUP 游戏城寨 Level.22
2007.2A



下期

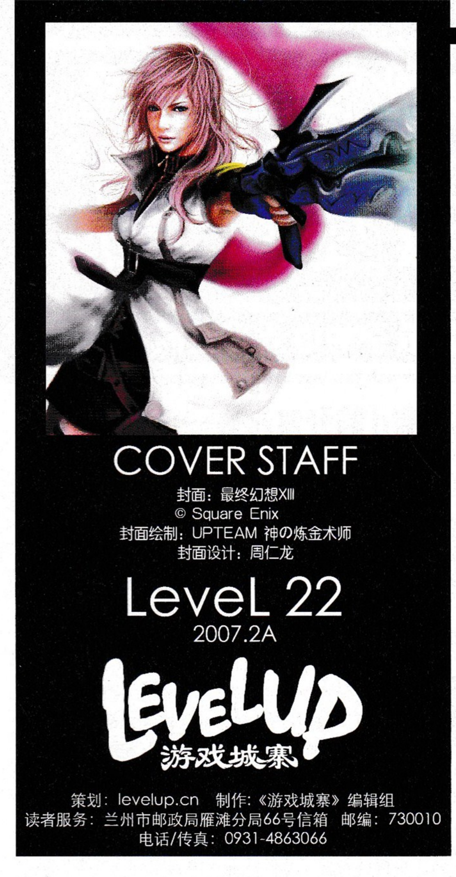
《游戏城寨》

LeveL 23

随刊赠送"城寨风彩"电子彩票第005期

2月6日全国上市!

关于"城寨风彩"电子彩票的更多细节，请访问 http://www.levelup.cn/lot



COVER STAFF

封面：最终幻想XIII
© Square Enix
封面绘制：UPTEAM 神の炼金术师
封面设计：周仁龙

LeveL 22
2007.2A

LEVELUP 游戏城寨

策划：levelup.cn 制作：《游戏城寨》编辑组
读者服务：兰州市邮政局雁滩分局66号信箱 邮编：730010
电话/传真：0931-4863066

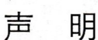
levelup 音乐台曲目

01	无双的开场白	
02	BAD BUT BAT	《蓝龙》插曲
03	CHA-LA HEAD-CHA-LA	JAM Project特辑
04	圣斗士神话	JAM Project特辑
05	铁甲万能侠	JAM Project特辑
06	轮舞-revolution	JAM Project特辑
07	We are!	JAM Project特辑
08	GAO GAI GAR	JAM Project特辑
09	目标口袋妖怪大师	JAM Project特辑
10	SEVENTH MOON	JAM Project特辑
11	You Don't Know	欧美流行推荐
12	Here & There	日韩流行推荐
13	月光	网友推荐
14	Forces	网友推荐
15	声优作品赏析	堀江由衣《学美向前冲!》
16	白雪	仓木麻衣演唱



目录 CONTENTS

FINAL FANTASY XIII







1月3日 星期三

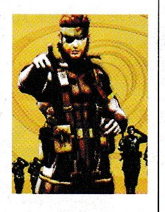
◇权威市场调研机构司Research and Markets日前发表了PS3主机的销售预测报告，他们预计到2010年为止PS3将会获得巨大的市场份额，全球销售量将能够达到7500万台甚至更多。虽然该机构并没有发表对于X360和Wii的销量预测，但表示X360主机的销量将紧随PS3之后。

◇曾开发N64游戏《黄金眼》和SFC游戏《超级大金刚》的原任天堂第二合作伙伴，于2002被微软收购并推出了《完美黑暗》和《宝贝万岁》等作品的英国游戏开发商Rare公司创始人Chris Stamper和Tim Stamper两兄弟近日宣布辞职。有消息说此二人的离开与微软新近推出的X360游戏《宝贝万岁》表现不佳有关，但微软对此说法予以了否认。

◇任天堂英国与Comtech M2M共同开发了一种可以在任天堂公司本部进行操控的店内宣传显示器系统，目前GAME和GameStation等大型连锁店已经开始导入这一系统。这种新的显示器系统将接入网络，可以根据总部的指令，随时切换内容，更新时间不超过10秒。

1月4日 星期四

◇任天堂公司近日宣布了与韩国著名网络游戏公司Nexon的合作关系，Nexon是全球知名的大型网游开发商，目前旗下设有五家子公司，分别经营有《天翼之链》、《洛奇》和《跑跑卡丁车》等多款人气网络游戏。任天堂方面表示，他们已经与Nexon公司展开了合作并开始开发Wii平台游戏。



◇KONAMI公司于2006年末发售的PSP游戏《潜龙谍影 掌上行动》在世界范围内获得好评，销量也持续增长，日前本作的助理制作人Ryan Payton表示："如果在销售上能够取得成功，那就一定会推出讲述大结局的续作……以我个人的角度来讲，我是非常非常希望能够这么做的。"

◇根据来自育碧方面的消息，公司将有四款Wii游戏新作计划于今年3月推出，他们分别是《战火兄弟连 登陆日》、《极道无间：平行线》、《Cosmic Family》和《Spelling Spree》，但有关这些游戏作品的售价和发售日等详情目前还不得而知。

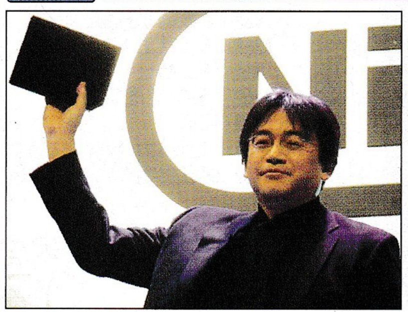
◇育碧公司为PS3主机今年3月在欧洲地区发售准备了5款首发大作，他们分别是《幽灵行动：尖峰战士2》、《分裂细胞：双重间谍》、《彩虹六号：维加斯》、《炽天使 二战飞行中队》和《上古卷轴IV：湮灭》。

硬件 岩田聪 我们不能有辱Wii的开发代号——革命！

◇根据市场调研机构的统计，全球第一大第三方游戏开发商EA公司凭借《FIFA》系列、《极品飞车》系列和《麦登橄榄球》系列的卓越表现称霸了2006年的欧洲游戏业，累计27周销量排行榜冠军的地位让其他对手望尘莫及。

◇手机版《光环》开发商In-Fusio公司近日状告微软违约并要求微软赔偿由于开发延期导致的一切损失以及全部诉讼费总计1000万美元。In-Fusio表示，微软在合同有效期内曾多次拒绝向In-Fusio提供游戏开发的援助，没有任何理由地忽视或抵触公司关于手机版《光环》的设计理念并使用种种手段强迫公司接受微软的设计和观点。

硬件 岩田聪：我们不能有辱Wii的开发代号——革命！



任天堂公司的掌机NDS发售两年全球销量突破3000万台，而2006年末发售的新一代主机Wii也正在热卖之中。面对如此斐然的销售业绩，任天堂高层是怎样看待的呢？对此，任天堂社长岩田聪近日接受了记者的采访。

对于Wii主机首发所取得的成绩，岩田社长表示现在还不能掉以轻心，"新主机问世一般都会卖的不错，不能为此而高兴甚至满足。就拿NDS来说，2004年末发售后虽然在年末商战售出了150万台，但是之后很长一段时间销售情况不佳。要想把游戏的乐趣传达给广大的消费者是需要一定的时间的，这就必须不断的推出新的产品和新的计划。"

接着，岩田社长又再次重申了Wii以及任天堂所贯彻的游戏理念，他引用前任任天堂社长山内溥的话说"'厚重长大'的一杆大枪是危险的，游戏也必须向'轻薄短小'的方向发展。"这也是任天堂坚持大众化游戏开发路线的原因之一。而NDS和Wii所取得成功则是对这一理念的最好诠释。

对于同期发售的次世代主机PS3，岩田社长表示"我们的对手并不是PS3这样的主机。"因为Wii是以让"对游戏不感兴趣的人产生兴趣"为目标而开发的。"作为拥有现有游戏机10倍机能的PS3，即便是玩家能够认同，其家庭成员也未必就能够接受它。不能仅以能够区别产品差异的消费者为对象，这是十分危险的，顾客所感兴趣的不仅仅是精美的画质，还有作为主体的游戏部分内容是否简单易懂、是否有趣。"

最后，岩田社长强调，Wii的游戏开发是任天堂今后要探索的重点课题，"如果无法坚持不懈地推出能够令用户感到惊喜的游戏作品的话，那么消费者很可能将逐渐对Wii失去兴趣。因此任天堂必须要不断地前进，我们不能够有辱Wii的开发代号——'革命'。"

levelup 网友评论

评论1 岩田这种行为就叫"得了便宜还卖乖"，其实在公布Wii以前任天堂内部对这种理念能否成功也是心里没底的。(by 50楼)

评论2 老任的厉害之处就是高层头脑清醒，始终知道游戏应该是一个怎样的定位，所以他们从来就不会亏。(by 38楼)

评论3 抛开支持哪一方不谈，岩田大叔的话还是非常中肯且务实的，NDS取得那么大的成功，也没有一句得意忘形的话，对Wii今后的发展方向也是成竹在胸，不管老任的理念是否能够成功，这种态度是值得肯定的。(by SLS)

事件 Game Boy"杀死"7岁男童！

今年1月6日，英国各大报纸和新闻媒体都在头版头条以大副标题刊登了"Game Boy杀死男童"的惊人报道。报道称一名叫Connor O'Keefe的7岁男孩，在从电源插座上拔下Game Boy的充电器时发生意外而触电身亡。

据悉，Connor的父母在圣诞节期间为刚刚他购买了一台Game Boy作为礼物，然而在与父母到泰国旅行度假期间，Connor却在酒店中触电身亡。尽管根据警方的初步调查，这起事件很可能是由于使用了不符合主机电压要求的电源而导致的不幸事故，但英国社会各界对这一不幸的悲剧反应依然十分强烈，甚至有禁止电视游戏在英国贩卖的呼声兴起。英国下议院议员、在野保守党影子教育大臣鲍里斯·约翰逊甚至公开呼吁青少年远离"Game Boy系列"和"PlayStation系列"等游戏主机，并将近年来英国国民文化素质和道德修养水平的降低归罪于家用机游戏的盛行。他说："对我们来说，现在已经是时候该认识到这该死的小玩意（指家用机游戏）对社会造成的灾难性影响了，它正在使年轻一代走向堕落的深渊。"

事实上任天堂在Game Boy的使用安全说明方面并非没有尽到义务，在Game Boy的说明书中提醒消费者"务必使用官方指定的电源"，而且在主机内附的小册子上也标有多条警告事项和安全使用示范。对于这名男孩的不幸身故，任天堂欧洲分社立刻发表声明表示哀悼，并对其家人所遭遇的不幸表示慰问。但任天堂官方发言人同时强调，"由于事故调查的相关细节目前仍未公开，因此任天堂官方尚无法对事态作出进一步的声明。"



levelup 网友评论

评论1 丧子的悲痛心情可以理解，不过硬往任天堂的产品安全问题上扯似乎有些牵强。(by 3楼)

评论2 相比之下PSP的充电器就厚道的多了，老任是该反省的，希望以后他的变压器是全球通用的。(by 6楼)

评论3 这不是哪一方的错，只是一个意外。对于那种要禁制游戏机发售的宣言，我感到厌恶和愤怒，他们根本没有理清事件的本质。(by 39楼)

软件 小岛秀夫希望开发 Wii 游戏，“我对 HD 不感兴趣！”

目前正在忙于PS3游戏《潜龙谍影4 爱国者之枪》开发工作的KONAMI著名游戏制作人小岛秀夫日前接受了媒体记者的采访，在采访中他表示，自己对高清晰画面（HD）并不感兴趣，反而是对拥有新颖操作方式的Wii怀有极大的热情，《潜龙谍影4 爱国者之枪》的开发结束后，他希望能够尝试Wii游戏的开发。

“我很希望能尝试开发一款Wii游戏，尽管我现在有这个打算，但是眼下由于《潜龙谍影4》的开发工作尚未完成，因此这个愿望暂时还无法实现。”小岛秀夫还强调“我并不是外界所说的那种对高清晰游戏画面盲目崇拜的人，相反，我本人对HD并不感兴趣。实际上我们并不非常看重游戏画面看上去会有多漂亮，有时为了使游戏的气氛更具感染力甚至会故意使画面看上去很脏。”

levelup 网友评论

评论1 小岛也是，每次做游戏都给程序员出难题，这次却又说对HD不感兴趣。（by 1楼）

评论2 要画面、更要游戏性，希望小岛能把这两者完美地结合。（by 5楼）

评论3 对于小岛这种王牌制作人来说创新的游戏方式是他们最想见到的，他们无不渴望借此制作出划时代的创新之作。（by 一行）

硬件 X360 全球出货 1040 万台，PS3 年末北美出货超百万

由美国消费电子协会（CEA）主办的世界上规模最大、水平最高和影响力最广的消费电子产品展览会International CES 2007于2007年1月8日在美国拉斯维加斯开幕。会上，微软总裁比尔·盖茨宣布了X360主机在过去一年中的业绩总结。

微软公司表示，于2005年11月发售的次世代主机X360截止到2006年末的全球出货数已经达到1040万台，完成了微软公司之前制定的2006年末突破1000万台出货的目标。另外，微软公司表示，到2007年财年末（6月末）为止，X360主机的出货数量将会达到1300万—1500万台。

另一方面，次世代主机大战的另一方、索尼公司的PS3也有不错的表现。索尼公司高级副总裁Peter Dille在会上发表基调演讲，并确认PS3在北美地区的出货数量已经达到100万台。之前索尼曾宣布2006年末将会在全球达到200万台的PS3出货数量，但是会上Peter Dille只发表了北美地区的出货量达标，而全球出货量尚不明了。另外，索尼公司的另一目标就是在2007年3月前达到全球出货600万台PS3主机。

levelup 网友评论

评论1 现在PS3是供过于求，日本、美国都在积压。NPD的统计数据马上就公布了，PS3将处于掂底的位置，甚至还不如PSP，现在北美、日本、欧洲都是NDS做领头羊，连X360也无法撼动它。（by 8楼）

评论2 大家都理智一点吧！次世代的战争才刚刚开始，好戏还在后面，现在就断言胜负完全没有根据。再说对厂商来说是战争，对我们玩家可未必是件坏事。（by 26楼）

硬件 微软公布 X360 网络电视业务详情

微软总裁比尔·盖茨于2007年1月8日在国际消费电子产品展览会International CES 2007中正式对外公布对应X360主机的新服务——网络电视“Xbox 360 IPTV”。

所谓的网络电视即交互式网络电视，以家用电视机或电脑作为主要终端电器，通过互联网协议（IP协议）来传送电视信号，提供包括电视节目在内的多种数字媒体服务。而微软所说的X360对应网络电视，是指让X360充当机顶盒，负责完成信号接收，适应电话线路、线缆系统、卫星以及各种地面波数字播放的任务。

“Xbox 360 IPTV”服务支持数字视频记录功能，玩家可以录下游戏、电影、音乐甚至配音。玩家还可以一边看电视一边和朋友交谈。另外X360还可以根据玩家的需求先将电视节目保存在硬盘中，等玩家玩完游戏后慢慢欣赏。目前“Xbox 360 IPTV”服务的具体开始时间和收费标准尚未公开。

levelup 网友评论

评论1 又是一个中国大陆玩家们无福享用的功能……强烈要求MS在大陆架设LIVE基干服务器！（by 1楼）

评论2 X360真行，这回又变机顶盒了，微软还有什么绝招没使，下次是不是要宣布与PC联动支持Vista了，大门果然老谋深算啊！（by 8楼）

硬件 PS3 货源充足、Wii 依然供不应求

在国际消费电子博览会（CES 2007）开幕式基调演讲上，索尼宣布PS3北美地区出货量已经达到了100万台，另有600万台PS3计将在明年3月以前在全球范围内出货，以目前的情况来看，索尼似乎已经克服了首发阶段产能不足的问题。

从零售商方面得到的反馈信息分析，PS3的供货目前已趋于平稳。北美最大的连锁游戏零售商GameStop公司董事会副主席兼首席运营官Daniel A. DeMatteo对媒体透露，截止到1月7日为止，GameStop全美3700家零售点中，还有数百家店面依然有PS3主机存货，但他没有透露存货的具体数目。

另一方面，任天堂新一代主机Wii依然一直处于缺货状况。尽管任天堂方面此前表示已经开足马力全力进行生产，但根据对美国各地的零售店进行的统计表明，Wii依然存在大面积缺货状况。DeMatteo也对媒体确认，“1月8日我们曾经从任天堂那里得到了一批（Wii）供货，但由于数量比较有限，所以转眼就卖光了……”

随着产能的提高和供货的日趋稳定，两台新上市的次世代主机的缺货情况已经得到了一定程度的缓解。DeMatteo表示，自从去年11月以来，GameStop还是第一次经历PS3主机有店面存货的情况。

levelup 网友评论

评论1 高昂的价格，第三方游戏厂商的支持不够成为现在PS3供大于求最主要的因素，革命尚未成功，PS3还需努力。（by 〖静〗）

评论2 是该说PS3供货多呢，还是卖不出去呢？Wii再怎样产能也不该比PS3差吧。（by 1楼）

◇根据相关的统计数据显示，微软的X360电影下载业务人气已经超过了传媒业巨头亚马逊的Unbox，更多的美国消费者开始倾向于通过X360直接下载高清晰影片观看，而DVD市场则受到了冷落。Xbox Live视频集会所的用户数量正在急剧增长中，另外，消费者对高清晰版电影下载的需求正逐步超过普通版电影。

1月5日 星期五

◇Square Enix公司宣布NDS新作《圣剑传说 玛娜之英雄》将于2007年3月8日发售，售价为5040日元。本作是人气RPG游戏“《圣剑传说》系列”的最新作，也是系列的首款即时战略游戏，NDS掌机的特殊操作方式使操作即时战略游戏成为可能。

◇CyberConnect2公司宣布，PS2动作游戏《火影忍者 －疾风传－ 究极觉醒》预定于2007年4月5日发售，售价为7140日元。本作是以描绘忍者世界的超人气动漫作品《火影忍者》为原作的动作格斗游戏“《究极觉醒》系列”最新作。

◇“《不可思议的迷宫》系列”的鼻祖作品，于1980年诞生的《游侠》在时隔近30年后，将在原作所持有的游戏魅力的基础上，大幅改进画面、角色以及音乐并推出系列正统续作《游侠 心之迷宫》。游戏将登陆PS2平台，预定今年4月发售。

1月6日 星期六

◇为了维持在纳斯达克的上市资格，美国游戏产业最资深的老牌厂商雅达利公司近日不得不宣布，把公司股票按每10股合并为1股的原则，价格由原先的0.57美元每股上升到5.70美元每股。由于连续数个月平均股票价格低于上市最低额度，雅达利曾多次被警告如果无法在规定的时间内将股票价格维持在每股1美元的基础上，就将被从纳斯达克中除名。

◇根据国外媒体1UP的报道，一位自称来自EA公司游戏开发小组内部的工作人员透露，EA已经解散了RPG游戏大作《指环王 白道会》的开发小组，这很可能将意味着游戏的开发工作也将宣告终止，但这位“内部人士”没有透露EA解散开发小组的具体原因。

事件 Game Boy“杀死”7岁男童！

◇近日一匿名消息来源在国外知名游戏网站IGN论坛上宣称，NDS版的《光环》已经开发了相当一段时间，同时放出了一张据称是游戏实际运行画面的图片。据此人透露，NDS版《光环》的开发早已开始，但当游戏的开发完成度已经达到相当水平，甚至测试版即将完成之际，却由于种种原因而中途停止了开发工作。

1月7日 星期日

软件 小岛秀夫希望开发 Wii 游戏，“我对 HD 不感兴趣！”

◇Idea Factory公司宣布，原定于2007年2月发售的PS3战略模拟游戏《混沌迷雾》将延期到3月22日发售。发售延期的理由是“提高游戏的品质”。

◇日本市场Wii主机的12月份出货台数按照任天堂之前所承诺的达成100万台，而店面零售的消化率也超过90%，因此实际销量也几乎与出货数相同。软件方面《Wii Sports》和《第一次的Wii》相继突破50万套，《塞尔达传说 黄昏公主》的销量约30万套。

◇MMV公司宣布，PS2平台牧场生活RPG《新牧场物语 完美无暇人生》将在2007年春季发售，价格未定。本作是MMV公司于2006年4月在PSP上发售的同名作品的PS2移植版，除继承原作的系统外，本作将追加新剧情和新要素。



◇NBGI公司宣布，"《数码暴龙》系列"最新作《数码暴龙传说 阳光／月光》预定于2007年3月1日登陆NDS平台，售价为5040日元。本作是《数码暴龙》为题材的RPG游戏最新作，将分为两个版本发售，各自拥有不同的故事情节，总共有400只数码暴龙登场。

◇国外游戏购物网站GameStop日前开始了X360用256MB记忆卡的预购服务，X360用256MB记忆卡预定于2007年3月1日发售，售价为59.99美元。

◇全球最大的游戏展会E3宣布缩小后，致力于商业性交流展会和杂志出版的IDG公司与美国娱乐软件协会联手，准备打造一个全新概念的新型游戏展会GamePro Expo。日前，新展会的名称被正式定为——Entertainment for All Expo，该名称是从3000个候选名称中选出的，展会预定在2007年10月18日–20日举行

1月8日 星期一

◇任天堂美国分社社长雷吉近日在接受一家电视台的采访时再次公开表示，将尽最大努力让《横行霸道（GTA）》这个在欧美拥有重要影响力的系列作品能够登陆新一代主机Wii。如果该系列果真能够在任天堂新主机上推出的话，那无疑将使Wii的影响力进一步扩大。

◇据悉，任天堂正在为次世代主机Wii开发无线双节棍扩展控制器。此举是想改善现在通过有线接通的双节棍在像《Wii Sports》游戏过程中激烈的运动所带来的不便，以及在《使命召唤3》这样的FPS游戏中双手受到限制。

硬件 X360全球出货1040万台，PS3年末北美出货超百万

◇XCM公司宣布推出可供三大次世代主机同时使用的色差端子线，对应机种共有PS3、PS2、X360、Wii四种。只要将其与主机和电视相连，玩家只要通过切换转换开关就可以获得所需主机的影像输出，不必麻烦的插来插去。

硬件 微软公布X360网络电视业务详情

1月9日 星期二

◇随着新的一年来临，世嘉官方用实际行动表示将继续支持Wii虚拟主机业务的发展。近日，公司又确认了五款虚拟主机游戏将于3月底推出。这五款虚拟主机游戏全部是世嘉MD（Genesis）平台作品，其中包括《怒之铁拳》（国内也有译作"格斗四人组"）、《生化战机》、《漫画英雄》、《Gain Ground》和《龙凤神偷》。

硬件 PS3货源充足、Wii依然供不应求

◇微软公司今天正式确认，将与狮门（Lionsgate）公司正式展开合作，狮门公司将开始为Xbox Live的视频集会所提供电影下载服务。今年晚些时候，狮门公司几部热门影片《梦之挽歌》、《电锯惊魂3》和《女巫布莱尔》将会在Xbox Live上提供高清晰版本下载。

◇韩国知名网游公司NEXON于1月9日正式宣布加入NDS游戏开发阵营，同时宣布NDS首款网络游戏《MapleStory（国内译名：冒险岛）》将会在今年9月正式在韩国发售，目前其它地区的发售日和售价尚未确定。

软件 前川正人：财宝公司期待制作Wii游戏

1月10日 星期三

◇SCEA的市场营销高级副总裁Peter Dille近日在接受媒体采访时表示，为了扩大PS3主机的销量，将会在2007年内推出多款PS3大作，除了《天剑》、《龙穴》、《机车风暴》等备受瞩目的作品之外，以一段超强CG在2005年E3一鸣惊人的PS3游戏《杀戮地带》也将会在2007年下半年发售。

软件 前川正人：财宝公司期待制作Wii游戏



曾制作过《斑鸠》、《火枪英雄》以及为任天堂主机推出过《罪与罚 地球的继承者》、《瓦里奥世界》等优秀作品的财宝公司社长前川正人日前接受了媒体的采访，参访中前川社长透露了公司近一一个阶段的游戏开发计划，同时还表示希望为任天堂的Wii主机开发游戏。

前川社长在采访中透露，公司目前正在着手开发一款X360平台的新作，这款作品以前从未对外公开过，但他透露游戏将会是一款以动作射击为主题的作品。他表示自己非常喜欢微软的Xbox Live Aracde以及任天堂的虚拟主机业务，他个人认为这两种理念对第三方开发商非常重要。

此外，前川社长还保证，财宝公司今后也将进行PS3游戏的开发，他本人也非常希望能够开发一款PS3平台作品。但由于目前公司的所有开发小组都已经担负有其他主机平台的游戏开发任务，因此眼下他还无法确定何时能够开始PS3游戏的制作。

对于任天堂的新一代主机Wii，前川社长表示："我们很喜欢Wii，希望有机会能够为Wii开发游戏。但是目前我们正在为X360和NDS开发游戏，因此没有足够的人手，我想将来会着手开发Wii游戏。虽然现在正处于计划阶段，但是我们坚信一定会为广大玩家制作出独特的有趣的游戏作品。"

levelup 网友评论

评论1 财宝开发的射击类游戏还是相当不错的，X360上的射击游戏，看来很值得期待啊！（by 12楼）

评论2 幽游白书、火枪英雄、守护英雄、斑鸠、宇宙巡航机5……财宝是神——（by 7楼）

硬件 日本市场主机销量报告公开

日本权威游戏杂志《FAMI通》的发行公司Enterbrain发表了次世代主机Wii和PS3的日本市场销量统计报告。据报告显示，于2006年12月2日在日本市场发售的任天堂次世代主机Wii到2007年1月7日为止的实际销量为113万5671台，2006年内的销量为98万9118台。于2006年11月11日在日本市场发售的索尼次世代主机PS3在2006年内的销量为46万6716台。

两台次世代主机在2006年内的出货计划都是100万台，目前Wii已经完成这个目标，PS3却只完成了目标的一半。究其原因一是PS3定价高，二是PS3配件调配问题影响了供货的速度，日本地区首发PS3只有不到10万台，而Wii则有40万台。Enterbrain公司社长浜村弘一此前接受采访时曾把Wii和PS3分别比喻成啤酒和白兰地，他认为，两台主机各具特色因此无法简单地论高下，供货及时与否就成了影响主机销量的一个重要因素。

对于浜村弘一的观点，任天堂社长岩田聪和索尼社长中钵良治也表示认同。岩田聪曾不止一次在接受采访时强调，"Wii并不是在与PS3竞争"，而中钵良治也曾经透露过"两种主机所满足的乐趣是不同的"等类似观点。进入2007年后，PS3的供货已经逐步趋于稳定，外界也开始对PS3的表现寄予更多的期待。



levelup 网友评论

评论 浜村社长的评论相当精辟，和小岛对三大次世代主机的评论有异曲同工之妙。但现阶段"扩大地盘"是第一要务，因为这可以吸引广大第三方厂商。（by 一行）

硬件 X360降价100美元？微软可能再掀价格战狂潮

微软于1月8日的CES 2007（国际消费电子博览会）上宣布X360全球销量突破1000万台后不久，有关X360即将大幅度降价的消息再次传出。来自扬基集团和Lazard Capital Markets公司的两位证券投资专家Michael Goodman和Colin Sebastian都预测X360可能将有大幅度降价，关于X360降价的可能性再次在业界内掀起了激烈的争论。

Colin Sebastian表示："微软把X360定位为家庭多媒体娱乐的核心设备而不是普通的游戏机。"随着X360品牌的逐步深入人心以及主机零部件生产成本的进一步降低，微软为了进一步扩大消费群体和开拓市场，很可能将在2007年内宣布X360降价的决定。

Morgan公司的Goodman给出的预测则更为直截了当，他预计在今年的3月到6月期间微软最有可能宣布降价决定，而且降价幅度很可能高达100美元。"这是一场争夺市场分额的战争。"Goodman说："如果微软想要获得强有力的竞争力，向竞争对手进一步施压的话，降价100美元就是微软最有可能做出的选择。"

与降价预测形成鲜明对比的是，知名证券投资公司Wedbush Morgan集团的投资分析专家Michael Pachter表示，他不认为微软会冒险把X360的售价降到制造成本以下进行销售，他表示微软在价格战中一般不会扮演主导者的角色，反而在很大程度上可能只是单纯地随波逐流。按照Pachter的分析，由于索尼在今年夏天以前都不会有大的降价举动，再加上E3全面改组使得五月这个原本可以用来公布重大消息的平台彻底消失，因此说微软将在6月前宣布X360降价缺乏合理的动机解释。

levelup 网友评论

评论1 现在制作成本已经低了很多，降100美元按微软的实力来说根本不是什么问题，只是时间早晚而已。（by 59楼）

评论2 现在X360产能稳定，主要对手PS3又面临供货不足和售价的困扰，微软完全没必要在这个时候降价，更不可能一降就是100美元。（by 70楼）

事件 三大硬件厂商皆沦为被告！微软、索尼、任天堂同时被控侵权

就在索尼与Immersion的震动技术侵权案渐渐随时间的流逝而被淡忘之时，又一家怒气冲天的企业将多灾多难的PlayStation制造商告上了法庭，不过这次索尼并不孤单，因为另外两家竞争对手，微软和任天堂也双双沦为被告。

美国德克萨斯的Fenner投资公司近日一口气将SCEA、任天堂美国分社和微软三家硬件生产商一起告上了法庭，控告三家公司侵犯该公司一项关于"低电压游戏操纵杆端口界面"的相关专利设计。起诉书中并未明确指出究竟是哪种主机侵犯了他们的专利权，但微软、索尼和任天堂三家均榜上有名。

这项专利号为#6,297,751的产品专利由Lucent Technologies于1998年在美国商标专利局注册备案，正是初代PlayStation的DualShock类比手柄在美国上市的时间。该专利最初并不属于Fenner投资公司，但现在还不清楚他们究竟是怎样获得专利的所有权的，不过有一点很明显，那就是Fenner现在来势汹汹，而且振振有辞。

Fenner投资公司在诉讼书中表示，索尼、微软和任天堂三家企业"目前正在，而且以后也将通过使用这项未经过Fenner投资公司合法授权的专利设计来赢利。Fenner公司要求三家被告赔偿一切实际损失以及Fenner公司相信由于侵权所造成的所有潜在损失，同时也包括惩罚性的赔偿、律师费及全部诉讼费。"

levelup 网友评论

评论1 唉，专利本应该是保护发明人的，现在成了一种商业欺诈手段，真是可悲啊。(by 12楼)

评论2 在1998年时没有起诉，过了9年等游戏市场利润丰厚时再动手，这也是投资的一种方式吧（by 〖静〗）

硬件 PS3手柄获艾美奖纯属"误会"



美国当地时间1月8日上午，索尼官方曾发表声明称，PS3的六轴动作感应手柄已经确定将获得传媒业最高奖项之一，美国国家电视艺术及科学学院奖，也就是众所周知的艾美奖。随后，全球众多新闻媒体纷纷报道或转载了这一消息。

然而到了第二天，事情的发展却出现了令人难以预料的戏剧性逆转，艾美奖评选委员会在其官方网站上称，组委会为索尼颁发的是"电视游戏控制器发展及科技进步奖"，而非索尼之前所说的"科学技术与工程设计艾美奖"，而且获奖的并非索尼一家，任天堂也同样获得该奖项。

尽管组委会并没有公布具体的获奖细节，但从颁奖现场得到的消息却显示，获得这一奖项的是PS2的Dual Shock手柄的类比摇杆和力回馈功能以及任天堂的游戏控制器方向键（十字键）设计，压根儿就没有PS3六轴动作感应手柄的事，美国国家电视艺术及科学学院的官员随后也对媒体确认了这一消息。

美国当地时间1月10日上午，索尼SCEA官方再次发表了声明，对之前宣布的错误信息予以了更正。"SCEA官方于1月8日宣布的，PS3六轴动作感应手柄获得了由美国国家电视艺术及科学学院颁发的科学技术与工程设计艾美奖的消息，是由于两家机构之间错误的传达而造成的误会，因此这一声明的内容是错误的，获奖的是DualShock类比手柄。"

levelup 网友评论

评论 估计是因为沟通问题造成的，但是索尼负责对外宣传的部门也未免太水了吧，自己的产品也会搞错？索尼的广告宣传在全球许多地方恶评如潮，究竟都找些什么人来给PlayStation做宣传！（by 26楼）

硬件 NPD美国主机销量统计公开，几家欢喜几家愁

北美权威市场调研机构NPD正式公布了2006年度美国游戏市场的综合统计报告，次世代主机大战在美国市场的第一轮的战况终于明了。根据统计数据显示，从去年11月19日首发到12月31日统计结束为止，Wii在美国地区的累计销量超过了110万台。这个数字不仅超过了X360前年11月22日在美国首发时的607,000台销量，也把同样在今年11月首发的PS3（687,300台）远远甩在了后面。

综合分析三大主机在首发阶段的表现，NPD市场调研高级主管David Riley对记者表示，三大主机各具优势和不足，但左右首发阶段销量的一个重要因素就是产能和供货是否充足。事实上X360和PS3在首发阶段都曾经遭遇过严重的供货短缺问题，相比之下，任天堂的Wii始终保持着比较稳定的供货，为销量提供了保证。

NPD统计数据公开后大约1个小时，索尼SCEA公共关系部负责人Dave Karraker立刻发表声明，对NPD的销量统计报告提出了质疑并强调PS3主机2006年内在北美的出货绝对达到了100万。他表示："NPD的统计范围没有覆盖到全美所有的零售商。"

微软则对与NPD的统计报告表示十分满意，微软官方发言人表示："2006年12月期间X360占领了51%的美国家用机市场……11月和12月两个月的销量超过了所有其他次世代主机，X360的销量甚至比PS3和Wii的总和还要多。"

另一方面，部分业内人士和市场分析专家对NPD统计的Wii主机销量提出了质疑，许多人相信Wii的实际销量应该已经达到了200万台。但任天堂官方目前还未对NPD的统计报告做出反应。

levelup 网友评论

评论1 对比市场真空的的Wii和已经有数百万台基数的X360来说，X360在圣诞之战中没有处于下风，而且软件销量方面是没有人可以和他比的（掌机当然除外）。(by 11楼)

评论2 索尼急于让世人知道PS3出货已经100万并不是爱面子那么简单，这直接关系到了公司股市的涨跌，没有可靠的业绩让股东们放心，后果是很严重的！（by 18楼）

硬件 日本市场主机销量报告公开

◇光荣公司公布了"《无双》系列"最新作，从官方公布的首张游戏设定画面来看，这是一款幻想风格的作品，因此可能不是《三国无双》或《战国无双》系列的新作而是一款原创的全新作品。本作预定于2007年春季在PS2平台推出。

◇微软副总裁兼Xbox业务总裁罗比・巴赫在CES 2007开幕式上，介绍了微软即将推行的Windows Vista与Xbox Live实现大规模互动的详细情报，第一款能够对应Vista与Xbox Live联动的游戏是跨平台的《暗影狂奔》，罗比・巴赫在会上同时确认，即将推出PC版的原Xbox平台FPS超大作《光环2》也将支持这一跨平台联动的伟大计划，且游戏已经进入了测试阶段。

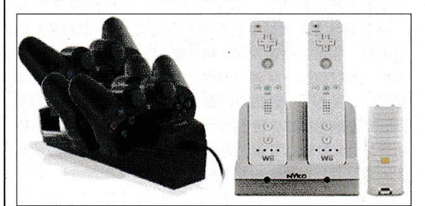
◇任天堂公司于1月10日召开记者招待会宣布，由于NDS和Wii在2006年取得的出色成绩，公司将对2006年10月发表的06财年度业绩预测进行相应修正，2006财年销售额预测将由原先的7400亿日元增加至9000亿日元。主机以及软件的预计销量也进行了相应调整，NDS（包括NDSL）的全世界销量由原先的2000万台增加至2300万台，对应软件也由8200万套增加至1亿套。

◇Midway公司宣布在欧美极具人气的3D格斗游戏《致命格斗：末日之战》的PS2、Xbox两版本总销量突破100万套。《致命格斗 末日之战》是《致命格斗》系列的最新作，系列中所有的登场角色都将在本作中亮相，可使用的人物总数将超过60名。

硬件 X360降价100美元？微软可能再掀价格战狂潮

1月11日 星期四

◇周边产品制造商Nyko公司在CES 2007上公开了两种专门对应PS3和Wii手柄的充电器，手柄充电将不再成为困扰玩家的难题。Nyko公司设计的这款PS3充电手柄可以同时为4只PS3手柄充电，Wii的充电器还同时附送两块可充电的镍氢电池，电池背面还附带了橡胶材质的防滑盖。



事件 三大硬件厂商皆沦为被告！微软、索尼、任天堂同时被控侵权

硬件 PS3手柄获艾美奖纯属"误会"

1月12日 星期五



◇Bandai Namco Games（NBGI）今天正式公布了"《名侦探柯南》系列"登陆NDS掌机的首款作品——《名侦探柯南 侦探能力锻炼》的详细情报。本作被定义为一款以侦探能力锻炼和养成为主题的游戏，目前预定于今年春季发售，售价未定。玩家在游戏中利用阿笠博士制作的"乱步计"来测试自己侦探能力的高低，并通过接受柯南的挑战各种侦探能力训练关卡磨练自己的实力，在反复的挑战与胜利中提升自己的侦探能力值，最终获得"名侦探"的名号。

硬件 NPD美国主机销量统计公开，几家欢喜几家愁

1月13日 星期六

◇EA公司近日宣布，两个新版本的《教父》游戏将登陆次世代主机PS3和Wii平台，两个版本的游戏分别被命名为《唐版》和《黑手党版》。

◇暴雪公司宣布，全球最热门的大规模多人在线联机游戏《魔兽世界》的全球用户总数已经突破了800万大关，根据统计数据，在所有800万《魔兽世界》的注册用户中中国用户所占比例最高，总数超过了350万之多，甚至达到了北美和欧洲两个地区的用户总和（北美和欧洲用户总数分别为200万和150万）。

◇日前在美国发售的PS3游戏《机车风暴》，在上市前曾被宣传为支持1080p和60祯高清晰显示，但游戏实际发售后的情况却并未如索尼先前所宣传的那样。索尼SCEA官方随后发表声明表示，游戏并不对应1080p/60祯显示，本作与日版一样只支持720p/30祯显示。

◇日前曾有来自日本权威游戏周刊FAMI通和电击PlayStation的报道称，Konami官方对他们确认了包括《机密武装 突袭》在内的5款PS3游戏终止开发计划的消息。然而此后不久Konami官方却公开发表声明否认了这一消息，称两家杂志的报道属于误报，PS3游戏开发计划依然在进行中。不过Konami官方同时证实了《机密武装 突袭》取消开发计划的消息，强调其他4款PS3游戏尚在开发中并没有取消。

◇任天堂美国分社社长雷吉对媒体表示"数以百万计的消费者，包括老玩家和新玩家，都已经体验到了Wii独具魅力的游戏体验，但现在Wii主机的市场需求量依然十分巨大。"雷吉继续保证道："我们的工作还刚刚开始，在2007年里，任天堂将从产能和供货两个方面着手，保证让所有渴望体验新一代电视游戏乐趣的玩家都能够在最快的时间内如愿以偿。"

◇微软官方近日透露，即将作为X360下载游戏在Xbox Live Arcade上推出的经典名作《恶魔城 月下夜想曲》的移植版，容量将超过微软此前规定的50MB上限，本作也是第一款打破这一限制的游戏。微软官方表示，限制游戏容量的原因为了方便用户下载，同时也方便玩家将游戏携带到好友家中共享。但他表示，如果是为了保证游戏品质的话，那么微软也可以允许例外情况出现，而且今后可能还将有更多超出这个限制的游戏推出。

1月14日 星期日

◇国外周边生产商Nyko日前表示要推出一款能够在PS3主机上使用PS2手柄的USB转接器，售价为14.99美元。该转接器通过USB接口与PS3主机连接，除了PS2手柄外还对应吉他控制器等周边设备，目前本产品的具体发售日尚未公开。

◇SCE公司日前公开了PS2动作大作《战神II 圣剑神罚》的最新游戏影像，本作将于3月13日在美国地区、3月30日在欧洲地区发售，售价为49.99美元。

◇SNK PLAYMORE公司宣布，PS2用2D格斗游戏《饿狼传说 战斗档案2》将于2007年2月22日发售，售价为5040日元。本作将一举收录《饿狼传说》系列中《REAL BOUT 饿狼传说》、《REAL BOUT 饿狼传说 特别版》和《REAL BOUT 饿狼传说2》3款游戏的移植作品，同时本作也是对应KDDI在线服务"Multi match BB"可进行网络对战的"NEOGEO在线精选"系列的第6款作品。

◇由加拿大的Deep Fried Entertainment公司开发的PSP新作《全能赛车2：火线追击》预定于2007年3月13日发售。与游戏的PS3版一样，PSP版的《全能赛车2》同样是以操纵赛车进行爽快战斗和破坏为主题的一款游戏。

硬件 美国、日本游戏市场06年销售额创历史新高

根据权威市场调研机构NPD发布的2006年销售状况综合报告分析，美国游戏产业硬件、软件和周边产品的销售额总和达到了125亿美元，这一数字与2005年的105亿美元相比上涨了19个百分点，是近几年来美国游戏产业综合销售额增长幅度最高的一年。

报告显示，仅2006年12月一个月，美国游戏产业的销售额就超过了37亿美元，比去年同期上涨了27.8%，而这还只是电视游戏和掌机游戏部分的销售额，不包括PC游戏、网络游戏和下载部分的收入。2006年12月，美国市场家用机与掌机的硬件销售额为16亿美元，比去年同期增长了59%。软件销售额为17亿美元，比去年同期上升5.4%。2006年全年硬件销量整体呈上升趋势，掌机与家用机累计销售额为46亿美元，比2005年上升了42.8%。

另一方面，日本游戏产业也迎来了期盼已久的全面复苏。根据游戏杂志《FAMI通》的出版公司Enterbrain于1月10日发表2006年日本游戏市场的统计报告显示，2006年度日本市场游戏主机以及软件的总销售额比2005年增长了37.6%，达到6258亿日元，这是过去的最高数字。之前全年销售额最高的是1997年的5332亿日元，近年来一直萎靡不振的日本游戏市场宣告完全复苏。

能够达到这个成绩是由于任天堂公司的掌机NDS大幅促进了日本游戏市场的成长，全年销量为886万台，软件方面销量也十分惊人，全年销量前十位的软件中有8款是NDS软件。另外，新发售的次世代主机PS3和Wii也有不错的销量，强烈的刺激了消费者的购买欲。

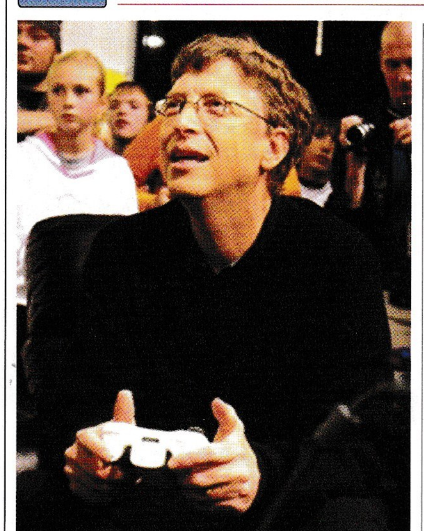


levelup 网友评论

评论1 硬件发展速度快过时代发展，第三方没有能力承受巨额的开发费用，可能使许多小型厂商倒闭，但反过来说，可能过两、三年游戏开发技术的迅速发展开发成本也能迅速降低，高性能主机就能火起来了。(by 10楼)

评论2 只能说是在NDS上的部分游戏带动了销量，其他很多作品的销量我看也不怎么样，PSP那些大投资的游戏质量的确不俗，但那销量实在让人失望。(by 14楼)

硬件 次世代微软独占先机！比尔·盖茨谈X360



微软总裁比尔·盖茨在国际消费电子博览会(CES 2007)的开幕式结束后，接受了部分媒体记者的采访，采访的话题中涉及了许多有关X360未来发展战略的内容。盖茨首先陈述了他过去为X360发展路线进行的战略设想，他表示这一战略现在已经实现，而且"效果非常令人满意"，X360全球出货突破1000万大关就是最好的证据。

谈到与老对手索尼的竞争时盖茨表示，现在微软和索尼的地位已经发生了互换，微软在次世代的竞争上取得了先手，X360造价低廉、潜在竞争力强，拥有大批的游戏软件，具备卓越的网络联机服务，而且能够为开发商提供优秀的游戏开发工具。当索尼还在PS3的蓝光光驱所产生的高昂造价中泥足深陷时，微软已经有效地控制了X360的制造成本，所以不论从哪个角度讲，X360都比PS3更便宜且具备更充分的降价空间。

在谈到任天堂以及Wii独具特色的游戏方式时，盖茨表示微软要面对的最直接的竞争对手还是索尼，他认为Wii的创意虽然值得肯定，但仅有新颖的游戏方式而没有出色画面支持的话，一旦新鲜感消磨殆尽，用户就会逐渐丧失热情。

在画面这个问题上，盖茨认为即使是索尼与微软相比也不具备任何优势可言，索尼虽然起步很早，但却白白耗费时间和精力让CELL芯片去充当图形处理器的角色，而当这一方案未能奏效时，索尼又临时把Nvidia找来为PS3生产图形芯片，甚至没有植入足够的动态随机存储器或标准内存。也正是因为这个原因，X360游戏的开发商总是能比PS3游戏的开发者早上一年时间来熟悉系统和开发环境，所以PS3的游戏画面永远不会比X360的看起来更出色。但他同时也指出，这两台主机因为受内存上的限制，因此都很难实现720p以上的高清游戏画面，因为要达到1080p，就必须放弃某些东西。

在谈到X360新近公布的网络电视(IPTV)业务时，盖茨表示X360的网络电视业务所采用的商业模式将有效地实现微软与第三方供应商之间的双赢，在谈到不断增加的网络和下载服务是否会使X360的20GB硬盘出现空间紧张的状况时，盖茨回答道，网络电视的内容是存放于运营商的服务终端之上，因此没有必要担心硬盘空间的问题，他最后还强调："我们永远不必对X360本身进行修改。"

levelup 网友评论

评论1 盖茨最后的"我们永远不会对X360的本体进行修改"真的豪气干云。但面对两大巨头的夹击，貌似最没有特色的X360应该谨慎一点的好。(by 一行)

评论2 X360给人感觉很亲切，网络服务实在到位，喜欢网战的兄弟们的绝对首选，日式游戏嘛，虽然X360上也有，但对大多数从PS2过渡过来的玩家来说，恐怕还是会有些不适应。(by 18楼)

硬件 著名IT评论家透露新版X360年底推出

就在不久前，国外某媒体公开了一张据称是新版X360（代号为"西风"）原形机的实物照片，照片中不仅可以清晰地分辨出主机背部新增加的HDMI端口，而主板上新加装的用来替换目前零售版X360上使用的ANA芯片的HANA芯片也似乎进一步证明了新版X360的存在。

就在关于新版X360的传闻众说纷纭之时，著名IT业评论专家Paul Thurrott在其所主持的Windows Weekly广播中透露，他已经得到到确切消息说，新版X360确实存在，尽管比尔·盖茨在CES 2007的演讲中并未谈到相关的内容，但新的X360很可能将在2007年年底以前推出。此外他还透露，新的X360不仅将具备比以前大得多的硬盘，而且微软刚刚公布的网络电视业务（IPTV）似乎也只对应新的X360。

尽管这一消息并非来自微软官方，但由于出自知名评论家Paul Thurrott之口，因此可信度还是相对较高的。抛开HDMI端口和大容量硬盘不提，Thurrott所说的网络电视业务只对应新版X360却多少让人有些难以相信。新型号主机上市必将拉动市场需求这一点毋庸质疑，不过微软是否真的会冒险把老X360用户排除在新的网络电视业务之外呢？让我们拭目以待。

levelup 网友评论

评论1 旧的不去，新的不来，只要解决散热、死机问题，出新版我就买。（by 10楼）

评论2 难道又是圣诞商战的杀手锏？微软也要考虑一下老版X360的兼容问题，给加个外设支持一下。（by 19楼）

硬件 X360年内有望登陆中国，微软正在与各方积极磋商

目前有业内人士透露说，微软计划在未来数个月内在中国大陆推出次世代主机X360，据悉，微软自去年以来就一直在与中国的本土互联网接入服务供应商和PC厂商进行谈判，并计划指定数家销售代理商。目前微软还在与相关政府机构协商，以确保X360不会遭到封杀。

尽管微软方面没有公布X360在中国大陆上市的具体时间安排，但有消息说微软已经陆续在上海等大城市的商店中向具有潜在购买力的消费者宣传，X360有望在2007年春节期间登陆中国市场。此外，微软也一直在与许多可能的销售代理商进行谈判，积极征集测试人员的反馈，为尽可能早地在中国推出X360进行着各种准备。

事实上早在一年前，微软就有计划在中国推出X360，但并没有公布时间日程，部分原因是由于没有与相关政府机构进行协商。权威市场调研公司副总裁佛罗里安对记者表示："X360登陆中国标志着中国已经成为高价位游戏主机的一个可行的市场，但微软对主机的定价是个关键。"

中国无疑是一个快速增长的游戏市场，但由于价格差距较大，网络游戏远比传统的游戏机要普及得多，且X360在中国要面对的并不止网络游戏这一个对手，拥有相当用户基数的索尼PS2主机同样是X360的一个有力竞争对手。X360入主中国可能还需要漫长的准备与筹措，但现在至少我们可以肯定的是，次世代主机正在离中国玩家越来越近。

levelup 网友评论

评论1 看它的市场定位了，如果是定位青年群体的话，其实《DOA 沙滩排球2》也不算什么不得了的尺度，看看现在的中文互联网上那些美女图片就知道国内的娱乐环境有多宽松了。（by 12楼）

评论2 主机价格倒不是最主要的，关键是软件的价格！如果象大陆PS2软件那样的售价，估计还是很难在中国占有一席之地。（by 22楼）

硬件 PS3销量并不理想，索尼急需大作支援



著名市场咨询和顾问机构IDC近日公布了一份调查报告，指出索尼必须设法尽快推出足够数量有影响力的第一方游戏作品支持新发售的主机，否则等到象《光环3》和《超级马里奥》这种级别的游戏陆续上市后，PS3所面临的严峻挑战将是难以想象的。

IDC市场分析专家Billy Pidgeon对前不久SCEA总裁Jack Tretton所提出的"PS2的卓越表现已经证明了PlayStation系列品牌的巨大价值"这一观点表示认同，但他同时指出："PS2的品牌号召力虽然强大，但却没有给PS3带来太多的帮助。如果NPD公布的北美主机销量报告准确的话，那么至少还有30万台左右的PS3滞留在零售商的货架上，这对首发出货数仅有100万台（北美）的主机绝对不是一个好的信号，对PS3游戏的第三方开发商也是一样。"

Pidgeon还强调，索尼现在必须集中精力为PS3开发更多有影响力的第一方游戏作品，"游戏软件阵容是一台主机销量多少的关键所在，仅凭出货量的保证是卖不出主机的。"此外他还表示："索尼需要更多对玩家有吸引力的第一方作品来拉动PS3的销量，象《光环3》这样的大作马上就要在X360上推出了，而Wii也可能将于近期内迎来《超级马里奥 银河》等任天堂的镇社级游戏。反观索尼的PS3，除了《GT赛车》以外几乎就没有一款象样的第一方作品能够拿得出手，更何况《GT赛车》也已经延期了。"

在谈话中Pidgeon也提到了SCE第一方开发的《天剑》和《机车风暴》等作品，他承认这些游戏"看起来确实相当不错"，但"由于全都是比较年轻的新作，因此明显缺乏竞争力。"

levelup 网友评论

评论1 30万的滞销情况已相当严峻，但现在提出什么大作的支持也比较可笑，毕竟已经晚太多了，次世代游戏开发可是个漫长的周期。（by 21楼）

评论2 软件！软件！软件现在是重中之重，没有游戏谁花600美元买主机？搞硬件出身的久多良木健就是弄不明白这么简单的道理，希望靠软件起家的平井一夫的上台能够扭转SCE现在的局面。（by SLS）

1月15日 星期一



◇Square Enix公司宣布，《最终幻想XII》中的人气角色巴尔福雷将会在PSP游戏《最终幻想战略版 狮子战争》中登场，在本作中巴尔福雷依然将以放荡不拘的"异端者"形象出现。官方在他的设定中还追加了"拥有丰富的机械相关知识和技能，为寻找圣石和阿尔玛的行踪而与拉姆扎接触"等内容。

硬件 著名IT评论家透露新版X360年底推出

◇北美规模最大连锁游戏零售商GameStop和EB Games近日宣布，将在全美范围内数千家连锁店内举办大型的PS3促销活动。玩家可以用旧的PS2主机到店中折价100美元购买PS3。用于折价换购PS3的PS2主机型号不限，但必须可以正常工作，而且需随机附带一个手柄和AV线及电源等产品。

1月16日 星期二

◇NBGI公司日前正式公开了PS3动作游戏《高达无双》中的三个游戏模式的详细情报，三个模式分别为再现《高达》原作中的经典之战的官方模式，选择不同角色和机体体验全新剧情的原创模式以及可供多人联机对战游戏的对战模式。

硬件 X360年内有望登陆中国，微软正在与各方积极磋商

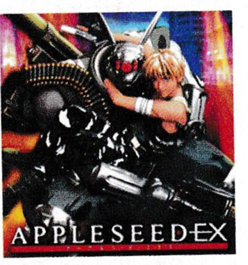
◇有消息说著名周边产品生产商Mad Catz计划推出一款全新设计的Wii手柄，从官方流传出来的资料看，新款Wii手柄的造型看起来比任天堂第一方生产的遥控器手柄和双节棍手柄似乎更酷一些，而且两侧采用了更加贴合手部姿势的曲线设计，使用起来应该会比现在的Wii手柄更加舒适，而且安全性可能也更高一些。

硬件 PS3销量并不理想，索尼急需大作支援

◇SCE公司于1月16日正式宣布，次世代主机PS3在日本国内的累计出货数突破100万台，PS3主机软件的累计生产出货数量突破500万套，FPS游戏《抵抗 灭绝人类》最受好评。另外，登陆PS3网络的用户数日美地区合计已超过50万人，12月24日开始提供下载的《GT赛车HD 概念版》20天内的累计下载次数突破30万。

◇任天堂于1月16日开始提供4款新虚拟主机游戏下载，此次新公开的4款游戏中FC和SFC平台游戏各两款，分别是《起义》、《敲冰块》和《魂斗罗SPIRITS》、《疾速清道夫》。1月份还将会有另外9款游戏提供下载，目前下载的具体时间未定。

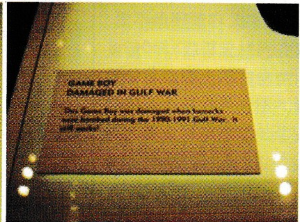
◇广告代理公司TBWA负责人近日对媒体透露，该公司承接的PS3广告宣传活动将于3月末在英国地区展开。另外，来自零售商的可靠消息显示，PS3的欧洲首发基本可以被确定将在3月底进行，3月23日首发的可能性最大。

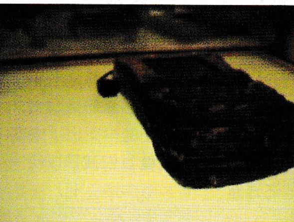
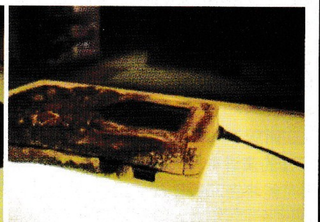


◇经过两次延期，SEGA公司终于确定以人气漫画《苹果核战记》改编的PS2动作游戏《苹果核战记 EX》的发售日定于2007年2月15日。本作由知名漫画家漫画家士郎正宗的同名作品改编，PS2版《苹果核战记 EX》则是以2004年推出的全CG电影《苹果核战记》的世界观和故事为基础而制作的游戏。

1 最结实的Game Boy——经历战火洗礼风采依旧

如果要评选世界上最结实的游戏机，那么结果恐怕是五花八门，不过当你参观过位于纽约的Nintendo World Store日前展出的一台经历九死一生的神奇Game Boy后，相信你一定会毫不犹豫地把这宝贵的一票投给它。这台被烧得不成样子的Game Boy是在海湾战争期间，在一所被炸弹炸毁的建筑物中发现的，尽管外表已经面目全非，但当人们在废墟中找到它时却惊讶地发现它竟然可以正常运行游戏。至于任天堂费力回收这台Game Boy的意义何在，想必大家也都心知度明吧。

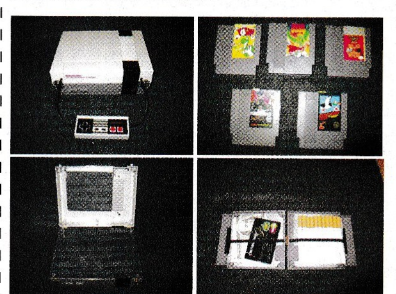
2《塞尔达传说 时之笛》奥卡利那笛问世

玩过《塞尔达传说 时之笛》的玩家恐怕都对游戏中神奇的奥卡利那笛记忆犹新吧，那么这款以奥卡利那笛为原型所制作的真正可以进行演奏的奥卡利那笛可说是最大限度地满足了这些玩家的怀旧之情。这套奥卡利那笛共有3款，根据开孔位置的不同各自所能吹奏的音阶也不尽相同，笛身上面还印有三角力量的标志。不过49.95美元的售价也确实不便宜，没办法，谁让它是传说中的时之笛呢。

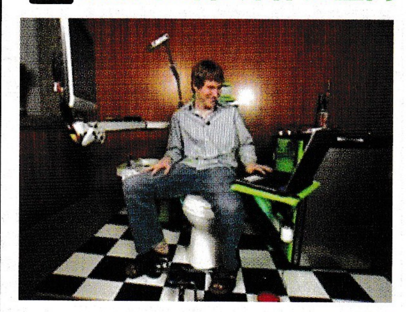



3 自制NES手提包

若干年以前NES（FC）刚刚诞生之时，没有人会想到用它去做电视游戏以外的事情，不过转眼到了新世纪的2007年，在狂热DIY爱好者的无限创意和改造欲望下，NES可以变成闹钟、可以用来播放音乐、观看DVD，甚至……当作手提包用。改造后的NES手提包容量不小，可以轻松装下手机、钱包、香烟和打火机等物品，附带NES手柄的手提带也是格外醒目。制作者另外还提供了一套NES卡带形状的香烟盒可供选择（单独贩卖），至于用起来是否舒服，恐怕只有亲身体验者才知道。



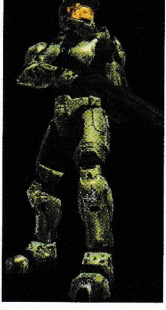
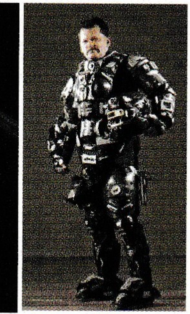
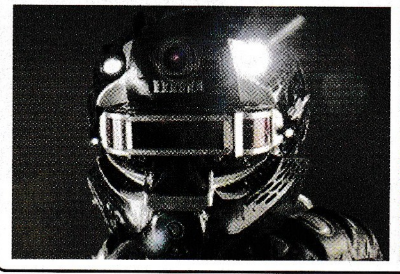
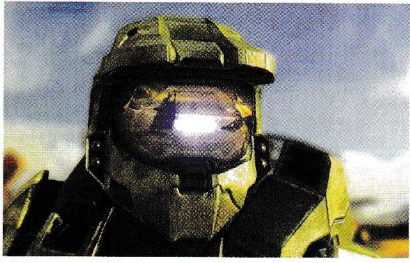
4 最豪华的多媒体卫生间



一个人在厕所里能干什么？对大部分人来说这个问题恐怕并没有多少讨论的余地，不过来自美国的Roto Rooter却要用实际行动告诉我们，在厕所里能做的事将远超出你的想象。在Roto Rooter设计的这个超级豪华卫生间里，装备了除了厨具以外的几乎所有设备，从大屏幕液晶电视、iPod、TiVo、到X360、DVD播放器，和笔记本电脑应有尽有，卫生间的后部甚至还安装了可提供啤酒的饮料机和电冰箱。看着这个耗费数十万美元制造而成的豪华卫生间，我要说的是，如果家家都安装这样一个厕所的话，那恐怕就没有人愿意从里面出来了。

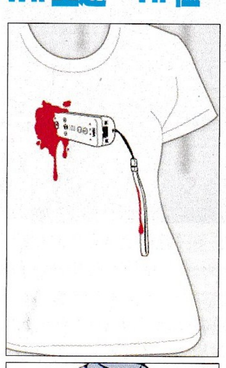
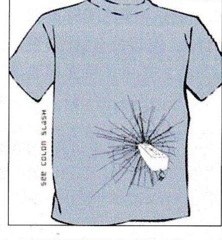
5 货真价实的《光环》斯巴达战士

《光环》通过紧张刺激的游戏体验和气势磅礴的故事背景，塑造了主人公士官长英勇无畏的光辉形象，而游戏中身着战斗护甲的斯巴达战士的英姿，也成为了玩家们竞相追捧的对象。而最近，一种新型的军用战斗服的出现则首次将斯巴达战士这一虚拟形象变成了现实。这种战斗服由陶瓷塑料制成，可以抵抗枪弹的射击，战斗服中装备了异频雷达收发机、紧急求生设备等装置，而头盔中还安装了太阳能空气过滤系统、饮用水供给装置、激光瞄准器、夜视仪和探照灯等装置，甚至可以说是《光环》的现代写实版。

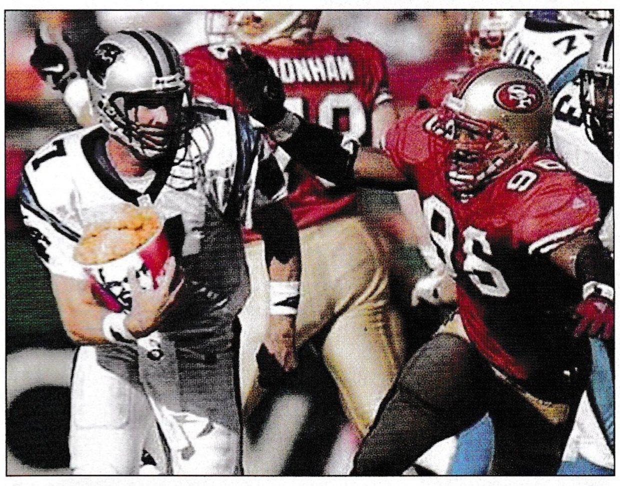
6 最要命的Wii主题“Tii恤”

玩Wii游戏最令人防不胜防同时也是最恼人的问题恐怕就要数手柄脱手而出伤及无辜了，遭遇过类似惨剧的人恐怕没有谁愿意再次经历这种不幸，不过现在偏偏有人抓住这一点不放，甚至还利用Wii的这一“特性”做起了买卖。这两件售价不菲的“Tii恤”，不仅设计简单明了，主题更是直截了当，设计者看来是要时刻提醒人们：握紧你手中的手柄，否则……

全民大图鉴

眼看新年将至，想必各位读者大人在看到本期杂志时距离春节也为时不远了吧，在此就先给各位拜个早年，祝大家在新的一年里工作、学业、生活、游戏都能一番风顺、心想事成。我们全民大图鉴将继续贯彻服务广大人民群众，逗您开心、为您解闷的一贯宗旨，坚持为大家送上暴笑恶搞的原动力。2007年，让我们继续笑天下可笑之事，乐天下可乐之人。



◀红：全家桶拿来！白：一边去！



▲2007年，我们结婚……



▲刚才背着我吃什么好东西了！



▲《Wii Sports》，果然好累！喵——

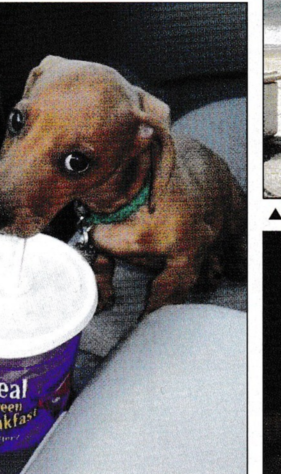


▲猫咪的生鱼料理训练



▲纯天然材料制成的梳子，具有活血醒脑、减少脱发之功效……



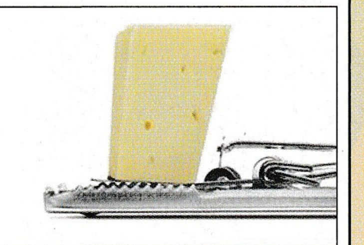


▲其实，我也喜欢低糖型可乐……



▲密友，无话不谈

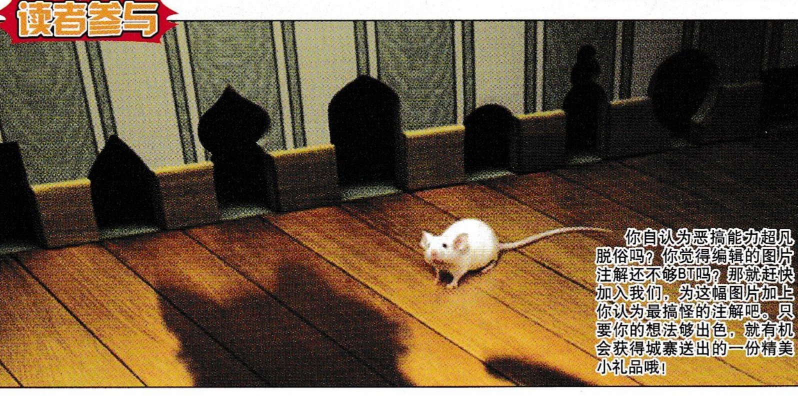




▲活生生的广告

▲高危行业，自然需要专业设备

读者参与

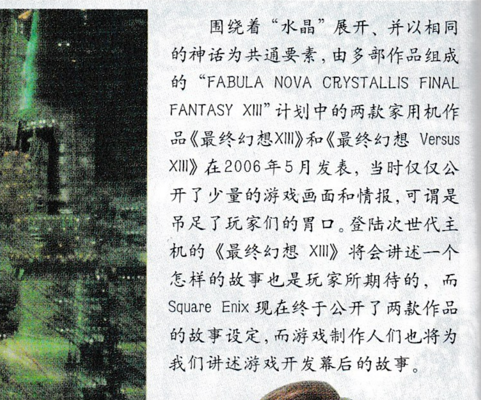


你自认为恶搞能力超凡脱俗吗？你觉得编辑的图片注解还不够BT吗？那就赶快加入我们，为这幅图片加上你认为最搞怪的注解吧。只要你的想法够出色，就有机会获得城寨送出的一份精美小礼品哦！

围绕着"水晶"展开、并以相同的神话为共通要素，由多部作品组成的"FABULA NOVA CRYSTALLIS FINAL FANTASY XIII"计划中的两款家用机作品《最终幻想XIII》和《最终幻想 Versus XIII》在2006年5月发表，当时仅仅公开了少量的游戏画面和情报，可谓是吊足了玩家们的胃口。登陆次世代主机的《最终幻想 XIII》将会讲述一个怎样的故事也是玩家所期待的，而Square Enix现在终于公开了两款作品的故事设定，而游戏制作人们也将为我们讲述游戏开发幕后的故事。

PS3 RPG 最终幻想XIII FINAL FANTASY XIII 未定 推荐年龄
Square Enix/日版/1人/售价未定/发售日未定

▲图中正被圣府军所发射的无数铁索穿透的便是由巴尔斯的水晶所生的"世外异物"，这个被认为是对科库恩有着巨大威胁的物体拥有钢铁的身躯，并有类似于面部的部位，难道它是一种生物？



▲受到巴尔斯影响的科库恩居民都要被强制移住下界。

FINAL FANTASY XIII

ファイナルファンタジーXIII



STORY

由巨大的外壳所包裹的空中都市"科库恩"与外界完全隔离，
科库恩被水晶所生的巨大机械和生物守护并繁荣。
身处科库恩的居民过着安逸的生活，
他们唯一惧怕的便是来自于下界"巴尔斯"的"世外异物"。
由于"世外异物"所产生的恐惧使得科库恩的居民之间开始相互猜疑、相互憎恨，
维护科库恩安定的组织"圣府"决定对此进行特殊的处置，
宣布将逮捕受到"世外异物"影响的居民并强制移住下界。
这实际上就是放逐，
但事实比放逐更加无情——
和平象征的水晶选择某人并给予其宿命，
令其遵循水晶的意志去引导世界。
于是作为破坏世界的人类的敌人，
她被水晶选中……

女主人公 闪电

掌握剑术、射击、格斗和魔法全部能力的战斗专家，从不提起自己的过去，只是称呼自己为"闪电"。但"闪电"只不过是代号，原来是某个组织的阶级称谓，她的真实姓名不明。她性格虽然比较高傲但并不蛮横，在没有人的时候，还会偶尔流露出温柔的表情。

LIGHTNING

守卫科库恩的圣府军

▲在圣府军的部队中除了使用武器的人类战士外，还有怪物和器械存在。上图中头上顶着红灯的便是系列中大家所熟悉的怪物"布丁（プリン）"。



■被大量圣府军士兵所围困的闪电举枪进入战斗状态，就在战斗一触即发之时，从远处传来摩托的轰鸣声。

【KEYWORD】

科库恩：

被壳一样的东西所包裹，漂浮在空中的巨大都市，有数百万居民，与外界完全隔离。科库恩由被称作“圣府”的机关所管理。但是由于来自下界的威胁，科库恩的居民开始互相猜疑和怨恨。

巴尔斯：

科库恩之外的世界。由于前往巴尔斯的人一个都没有返回，因此不知道到底有没有人居住，但是巴尔斯存在着叫做“世外异物”的东西，并开始对科库恩的居民产生影响。

圣府：

管理科库恩安定的机关，拥有可以在空中飞行的大量机械人形兵器。为了保护科库恩圣府将受到“世外异物”影响的人放逐到巴尔斯。

水晶：

能够生出各种机械和生物，通过这些来保护科库恩。但是作为和平象征的水晶却选出了叫做“闪电”的女性去消灭破坏世界的人们。



在绯红色的云海中飞行的圣府军飞空艇，周围多个小型飞行器来回穿梭，似乎飞空艇在本作中是作为母舰而存在的。与之前《最终幻想》系列中的飞空艇设计相比，本作的飞空艇被钢甲所覆盖，有些现代科技的感觉。科库恩内的水晶还掌管着天候的变化，无论是随着时间经过产生的自然景象还是气候、季节的变化都与外界相同。

神秘男子

身高2米的彪形大汉，足长33cm，驾驶的摩托车正是希瓦的化身，他力大无穷可以抱着2名成人飞奔。从目前来看他与闪电是敌是友还不清楚，但可以确定的是游戏之初两人并不相识。不过值得注意的是，他的名字也是由某种天气现象所命名，似乎是和闪电来自于同一个组织。



▶在闪电与圣府军相持不下之际，金发男子驾驶摩托冲入包围。从闪电脸上疑惑的表情可以看出二人并不相识，而这个一脸无视敌人存在的表情环顾四周的男子究竟是何许人也？

制作人访谈

——能不能详细介绍一下“科库恩”？

鸟山求（以下，鸟山）：这里存在非常先进的机械设备和魔法的力量给人类带来很大的方便，而它们的一切力量源泉来自水晶，受到水晶的保护。由于下界对科库恩造成威胁，所以科库恩与外界隔离，形成了一种封闭的空间。千百年来科库恩和下界的平衡从来没有被破坏。但是从本作故事的一开始，从下界巴尔斯有东西侵入到科库恩，给科库恩带来极大的威胁，同时也使科库恩陷入混乱状态。

——也就是说科库恩之外的世界全都属于巴尔斯？外出十分危险？

鸟山：是的。科库恩中的人们就是这样认为的。

——前面提到“受到水晶的保护”，那么说本作中水晶将会被拟人化？

鸟山：本作中的水晶与之前系列中只是蕴藏魔力的石头不同，在《最终幻想XIII》的世界中，水晶具有能够生出什么东西的能力。

——水晶会创造各种各样的东西？

鸟山：比如说科库恩人的生活当中离不开的机械，另外有一部分怪物的力量源泉也是来自水晶。以往的水晶都是产生魔法的抽象性概念的东西，但是从本作开始水晶还可以创造出能够看得到的东西。在这个世界里水晶创造的神话般技术和人类创造的机械文化是互相共存的。

——公开的画面中被铁索禁锢并爆炸的物体也是水晶生出的？

鸟山：是的，这是被称为“世外异物”的物体，是由巴尔斯的水晶生出的，不属于



科库恩。

——受到下界影响的科库恩人会强制被移注到下界，那么受影响究竟是指什么样的状态呢？

鸟山：有点类似于被感染到一种病毒一样

冰之召唤兽——希瓦

希瓦以姐妹的姿态登场！还可以变身为摩托！

作为从《最终幻想III》开始所有"《最终幻想》系列"都会现身的召唤兽也将在本作中登场，现在已经确定，冰之召唤兽希瓦将会首先出现。本作中的希瓦将会以姐妹二人的姿态登场，然而姐妹二人好像是生物与机械的结合体，她们的胸前有仪表盘，背后则背着巨大的轮胎，两人能够通过合体组成巨大的摩托。

▲战斗中召唤希瓦后，姐妹二人以优美的姿态游弋，在敌人完全被水所包围后将水凝结成冰。

的状态。圣府坚信受到下界影响的人会给科库恩带来严重的破坏性，由于科库恩漂浮在天空，而受到感染的人有可能会使科库恩坠落，因此圣府将具有可能性的人全部强制移住到下界。

——那么水晶是相当于神一般的存在吗？

鸟山： 差不多。只是它并不像宗教上所说的神，而是可以用肉眼看得到的存在，所以比人们所想的那种神的关系更加密切。

——"闪电"是主人公的名字吗？

鸟山： 不是。她以"闪电"自称，因此别人也称她"闪电"。她不说出自己的真实姓名的原因，将会在游戏中解明。

——能不能介绍一下本次最新公开的金发男子？

野村哲也（以下，野村）： 由于画面表现方面的一些误差，所以我们看上去他的发色接近于金发，但实际上他的发色更接近于白色。另外，虽然从这个角度看不出来，而实际上脸上还长着胡须。

——还有胡须，从这个角度还真没看出来。

野村： 而且不是那种一小部分的胡须，而是满脸长着胡须。另外体形也相当大，在设定中还写着"抱着两个成人飞奔"，前两天还刚刚确定他的足长是33cm（笑）。

——看起来是一个非常可靠的男子

野村： 的确是一个非常可靠的人。从外表上来看是一个西部牛仔风格的男子，如果看到他的正面就会觉得和现在的感觉大不相同。

——与闪电之间的关系？

野村： 两个人并不是那种大家容易想象得到的关系，而是一种在之前的作品中没有看到过的那种关系。



野村哲也

——成为同伴的角色还会登场吗？

野村： 当然。目前还在设计过程中，完成后会给大家一一公开。

事物原本是没有善恶之分的
而是人的思想赋予了它们善恶
被世代国王所守护的这个国家与外面的世界完全隔离
在已经进入近代文明的现代
这是最后一个由于水晶之力仍旧维持着剑和魔法秩序的王国
外面世界的异文明使秩序变得和谐
新时代的故事随着对最后的水晶的争夺而开始……

本作的影像部分和游戏部分分别由CG电影《最终幻想VII 再临之子》和动作RPG游戏"《王国之心》系列"的制作人员们担当，游戏素质绝对有保证。

FINAL FANTASY Versus XIII
ファイナルファンタジー ヴェルサス XIII

PS3 RPG | 最终幻想 Versus XIII FINAL FANTASY Versus XIII | 未定 推荐年龄
Square Enix/日版/1人/售价未定/发售日未定

作为"FABULA NOVA CRYSTALLIS FINAL FANTASY XIII"计划第二款PS3作品的《最终幻想 Versus XIII》是一款同样以水晶为背景的作品，但与《最终幻想 XIII》有着完全不同的世界观和故事。《最终幻想 Versus XIII》所描写的是发生在现代世界，围绕着唯一的一颗水晶所展开的国家之间的纷争。主人公由于水晶之力而获得了自由操作武器的能力以及卓越的身体能力。他所期望的就是保护水晶……

基于现实幻想而生的世界


▲高速公路上3辆汽车鱼贯而行，前、后两台车守护着中间主人公所乘的车辆。

高速公路和林立的高楼，天空中一轮明月……《最终幻想 Versus XIII》的世界中的景象基本与现实生活中的相同。然而除了主人公所居住的这个世界之外，还有其他迥异的世界。



根据状况而改变的瞳孔颜色



画面中我们可以看到主人公的瞳孔是琥珀色的，但是之前所公开的战斗画面中，主人公的瞳孔分明是红色。难道他会根据状况而改变瞳孔的颜色？

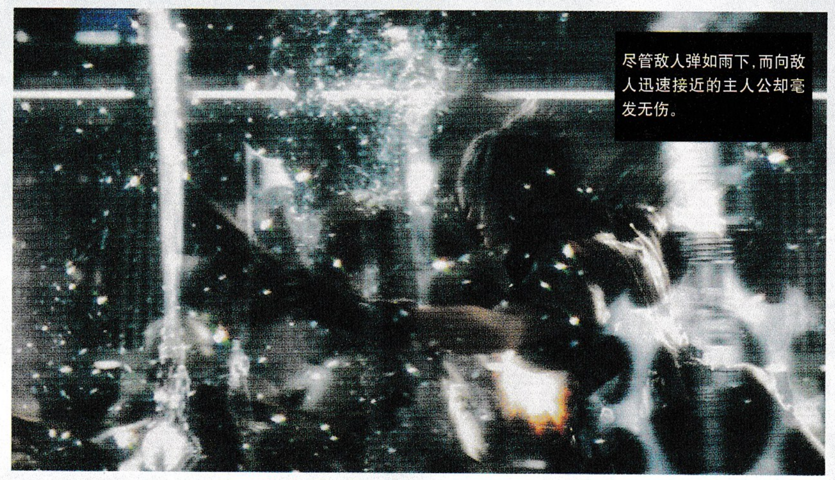

▲《最终幻想VII》中拥有强大力量的战士们的瞳孔是蓝色的，这是后天接受星之力"魔光"照射而得。本作中主人公所拥有的特殊颜色瞳孔，是由于继承了王族的血液，还是有其他的什么原因？


水晶被安置在这个在巨大而坚实的柱子中。"沉睡"在其中的水晶究竟在等待着什么？主人公的家族为何要世代守护这个秘密呢？

安置在宝座背后的水晶

《最终幻想 Versus XIII》的水晶安置在主人公宝座的背后，虽然如此，却没有人亲眼见过水晶的真面目。另外，在最新公开的影像中出现了"真正的姿态隐匿于沉睡之中"的语句。"沉睡"是什么意思，"真正的姿态"又是指什么呢？

"《最终幻想》系列"最激烈的战斗系统


尽管敌人弹如雨下，而向敌人迅速接近的主人公却毫发无伤。

主人公走出宝殿，广场中众多士兵一齐向其射击，然而多支武器出现在主人公四周，旋转着将所有子弹挡住，所有武器成扇形展开，主人公伸出手握住其中一支并瞬间接近敌人开始攻击……本作中主人公将拥有隔空操纵武器和瞬间移动的超能力，并以此与敌人进行战斗，可以说本作主人公的能力是系列中最强的，而本作的战斗也是最激烈的。

可以确认的武器有11种


从之前公开的图片中我们可以清晰地看到主人公周围围绕着的武器，其中不仅有剑，还有斧、枪、刀等武器，其种类共11种。



野村哲也

——本作故事是构筑在类似于现实的现代化世界中吗？

野村：《最终幻想 Versus XIII》的世界虽然是幻想的世界，但是其中有些东西是参照现实中的东西制作的，就好比一幅绘有真实场景的画中有一个非现实的物体存在。

——非现实的东西是指那些身披盔甲的士兵？

野村：是的。他们都是来自于主人公所在世界之外的世界。但是目前公开的影像也好、画面也好还只是制作中的东西，随着今后的发表这些或许会有些改变，就连主人公自身的设定还都不是最终的完成品。

——瞳孔颜色的变化也会改变吗？

野村：这个是不会改变的。战斗时主人公的瞳孔就会变为红色，而瞬间移动时他的头发会闪耀白光，此外或许会有瞳孔变为绿色或其它颜色的情况出现，不过这些还没有确定。

——使用多种武器同时进行战斗也是目前没有确定的吗？

野村：虽然不能够具体的加以说明，但是实际游戏中会像影像中那样不同的武器有不同的攻击方式，也可以作为盾来使用。武器的使用方法会随着玩家的想法而变化。

——这些武器从最初开始就全部拥有吗？

野村：这是RPG游戏，所以要按顺序获得（笑）。武器不仅会有成长要素，还有能够进行随意设计修改的部分。因此不会出现像以前那样，游戏初期获得的武器在后期就基本上用不上了。

——（笑）也就是说随着故事的进行逐渐收集武器，最后会像影像中那样围绕在主人公周围？

野村：是的。此次公开的影像就是想将我们的想法通过超强状态下的主人公表现出来。

——主人公的瞬间移动是无限制的吗？

野村：主人公的瞬间移动并非是万能的，其法则就是能够移动到剑所在的位置。除了可以移动到剑所放置的位置，还可以将剑投出然后随之移动。这是主人公独自所具备的能力，目前还在试作阶段。

——次世代主机的机能将会表现在战斗中的哪些方面?
野村：使用纵向作战等，战斗能够使用的空间更为广阔。

——游戏中的敌人也将会大量出现吗?
野村：是的。不仅是在所划定的界限内战斗，还将在广大的空间中设计各种变化来增加临场感。

——除了主人公外还将有其他角色登场?
野村：虽然现在的影像中是一人作战，但实际上会有同伴加入进行战斗。他们拥有其它武器和能力。

——主人公将和同伴们一起并肩作战?
野村：与《王国之心》的战斗系统相似。全3D的动作RPG游戏不少都是主人公自己作战，但是这样简直就成了动作游戏，因此我们想让同伴们一起参加到战斗中来。

——战斗的动作性很强吗?
野村：战斗的动作性与《王国之心》的程度差不多，虽然《王国之心》的动作已经很复杂了，但是其操作本身却并不复杂。由于PS3的机能十分强大，因此在实际游戏中我想也能够实现类似影像中那样的拥有高低差的激烈战斗，而并不是单纯的击倒周围敌人的那种单调感觉。游戏中不仅将会在平面上移动，我们还想要实现利用全部空间进行战斗。

——《最终幻想 Versus XIII》世界中的水晶只有一个?
野村：是的，水晶在这个世界并不多，只有主人公所在国家拥有一个，而围绕着水晶国家间进行了长时间的冷战，不过事态终于有所转机，这就是影像中车内新闻的报道。但是之后就开始了战斗。

——这些来进攻的人其实是以签订条约为幌子，实际上想要获得水晶吗?
野村：正是这样。

——这是因为水晶的力量能够用于军事方面?
野村：是的。另外影像中主人公宝座背后的那根柱子中就安置着水晶，由于看不见，所以谁也不知道里面究竟是什么。

——影像中说水晶正在“沉睡”，这是故事的核心所在吗?
野村：是的，这非常重要。在“FABULA NOVA CRYSTALLIS”神话中存在“沉睡”的部分，而《最终幻想 Versus XIII》正是讲述关于这个关键字的故事。

——请透露一下今后的发展。
野村：今年将会向大家展示本作的PS3实机影像，实际上我们已经有了下一个演示影像的构思，那将比现在公开的这段影像还要精彩。敬请期待。

使用不同武器进行攻击

双手各持一武器的主人公向全副武装的士兵发起攻击，右手使用长枪刚将一名士兵击倒，左手的机枪也接着向另一名士兵开火，霎那间整个动作一气呵成，充分表现了主人公惊异的身体能力。另外，在这期间其它几种武器一直在主人公背后漂浮，抵挡来自周围敌人的攻击。







▶武器还可以这样使用。先使用剑的外形将敌人的肩膀固定，然后顺势一边旋转一边开枪射击。

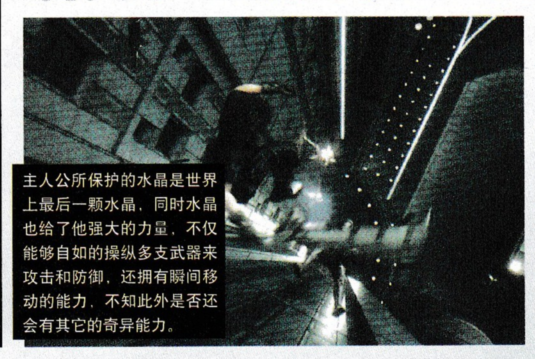
武器可以当作盾使用



数量众多的敌人向主人公不断开火，但是无论怎样持续射击，只要主人公将手轻轻一挥武器就会出现在他们的面前，将所有子弹的威力抹杀。主人公能够操纵武器在远距离形成盾进行防守，而武器在空中飞舞以及作为盾来使用时都是呈现半透明的状态，只有握在主人公的手中时才实体化，这似乎有着什么特殊的意义。

■主人公的指尖发出蓝白色的微光，随着手臂的摆动在空中划出一道道美丽的光线，主人公似乎就是通过这些光线来操纵武器的。

瞬间移动能力使战斗范围扩大



主人公所保护的水晶是世界上最后一颗水晶，同时水晶也给了他强大的力量，不仅能够自如的操纵多支武器来攻击和防御，还拥有瞬间移动的能力，不知此外是否还会有其它的奇异能力。

敌人顺着绳索沿墙壁下降，而主人公将武器投出，并使用瞬间移动能力，将投出的武器作为空中的踏板跳起瞬间出现在敌人头顶，并将其刺落。游戏中主人公拥有的瞬间移动能力，但这种移动能力受到武器限制，简单来说他也可以瞬间移动到自己武器的所在之处。比如可以将武器投向远处，自己再瞬间移动到武器的位置展开进攻。即便如此，这种能力也将会使游戏的战斗发生巨大的变化，传统的平面作战也会被立体的空间战所取代。

ファイアーエムブレム FIRE EMBLEM 暁の女神

最受玩家所喜爱的正统S·RPG游戏"《火焰之纹章》系列"的第十款作品《火焰之纹章 拂晓之女神》(以下简称《拂晓》)即将于2月22日与众纹章FANS见面，在次世代主机Wii上首次登场的本作，虽然不知是否会利用到其独特的操作方式，但游戏战斗系统的部分新增要素和详情已经公开。同伴一旦死去便无法再次复活、武器拥有使用次数限制等"《火焰之纹章》系列"标志性设定依旧健在，新作中还将增加魔法的优劣和地形的差异，游戏的战略性将会再上一个新台阶。

Wii S·RPG | 火焰之纹章 拂晓之女神 ファイアーエムブレム暁の女神 | Nintendo/日版/1人/售价未定/2007年2月22日



《火焰之纹章 苍炎之轨迹》的故事3年后——新的战争开始！

STORY

震惊特里乌斯大陆全土的战争勃发，
迪因王国与克里米亚王国之间的战乱经过3年终于平息。
获胜的克里米亚王国拥立先王的遗孤艾琳西娅为女王，
并开始了王国的再建。
另一方，战败的迪因王国成为半独立状态的宗主国，
归贝格尼奥帝国所统治。
但是旧迪因王国的臣民们却因此遭受了帝国驻军的压迫，
人们在痛苦与绝望中度日。
正所谓哪里有压迫哪里就有反抗，
——我们要拯救迪因的人民，哪怕是多救一条生命也好——
抱着这样的信念数名血气方刚的年轻人在王城起义，
如此的勇气之举令迪因人民再次振奋，
历史的车轮也再次随之转动。



▲前作中以动画风格制作的CG影像大受好评，本作将进一步进化，游戏的CG影像会以真实风格与广大玩家见面。

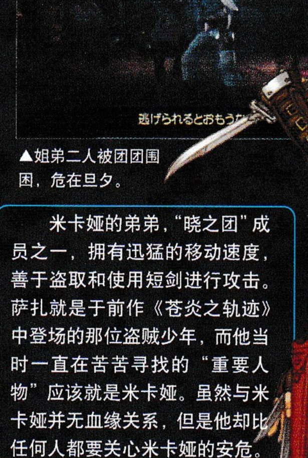
《拂晓》发生在距离前作《火焰之纹章 苍炎之轨迹》(以下简称《苍炎》)故事的3年之后。本作的第一部将讲述奋起反抗格尼奥帝国残酷统治的年轻人们，结成"晓之团"并奋勇作战的故事。游戏发生在与前作相同的舞台，大家所熟悉的前作角色也将会纷纷登场。



银发光魔道士

米卡娅

拥有一头闪亮银发、可自由操纵光之魔法的少女。之前一直依靠占卜换来粮食而生，痛苦地在黑暗中生存。现在作为"晓之团"的一员为受压迫的迪因王国人民奉献自己的力量。



▲姐弟二人被团团围困，危在旦夕。

为守护米卡娅而战

萨扎

米卡娅的弟弟，"晓之团"成员之一，拥有迅猛的移动速度，善于盗取和使用短剑进行攻击。萨扎就是于前作《苍炎之轨迹》中登场的那位盗贼少年，而他当时一直在苦苦寻找的"重要人物"应该就是米卡娅。虽然与米卡娅并无血缘关系，但是他却比任何人都要关心米卡娅的安危。

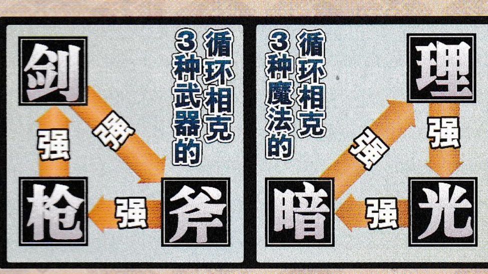


▲米卡娅发动光魔法时的咏唱画面

战斗系统初揭秘

武器和魔法的循环相克

本作中玩家仍旧可以体验到原汁原味的《火焰之纹章》式回合制战斗，战斗中武器和魔法根据种类和属性的不同，三种类之间成循环相克关系。例如，剑强于斧而弱于枪，斧强于枪而弱于剑，枪强于剑而弱于斧。战斗中玩家要将这些相克关系作为战略的重点之一，灵活运用才能无往不利。除了以上介绍的剑、枪、斧三种基本武器之外，本作还将有弓、刀和新增加的“打”三种武器，但这三种武器之间是否也存在相克关系现在还不明了。魔法方面，理、光、暗之间成相克关系。



▲三种武器和魔法间的循环相克是柄双刃剑，不仅要在进攻时将其考虑才内，还要进一步思考在之后一轮的防守过程中不能陷入被动。

地形高低差导入

本作将增加新的战略要素——“高低差”，高低差的加入令整个战斗系统的战略性变得更为深奥。例如，想要登上高处需要耗费更多的移动力，而有些职业例如骑士就无法登上高墙，这大概是为了调整前作中骑兵系过强的游戏平衡性。在攻击效果方面也将会发生变化，居高临下时攻击力会有相应的加成，而身居高处时弓箭的射距也会相应增加。总之，高低差系统的加入将使游戏的乐趣大幅提高，玩家也不必担心对于新系统会难以上手，游戏为玩家准备了明了又详细的上手指南系统，即便是初次接触“《火焰之纹章》系列”的玩家也能够轻松的投入游戏。



◀虽然前作《苍炎》中也导入了高低差地形，但是其作用仅体现在对于移动范围和攻击范围的限制上。



▲战斗中地图仍旧可以随意切换视角和缩放



▶从系列第一作开始便存在的战斗时攻击动作画面在本作中又将达到一个新的巅峰。

“《火焰之纹章》系列”的另一大特色就是拥有众多性格各异又极具魅力的登场人物，作为最新作的本作当然也不会例外，剑士艾迪和弓手伦纳德便是将在初期登场的两位强力同伴。另外，与前作相同，故事的发生地特里乌斯大陆上除了人类之外，还有满身毛发的兽牙族以及天生长有翅膀的翼族等种族存在，这些拥有强大力量能够通过“化身”来变化形态的种族，在前作中便作为同伴发挥了重要的作用。下面就为大家介绍一下已经确定在本作中登场的两种族中的各一名角色，而拥有大陆最强称号的种族“龙麟族”也将会在游戏中登场。



◀▲随着游戏的进行，与丰富的角色邂逅令人期待满点。

拥有未知能力的剑士 艾迪



▲虽然剑术还远远未够般，但是年轻和干劲使他的未来令人充满希望。

所属于“晓之团”的年轻剑士，其个性轻率而又鲁莽，经常给同伴伦纳德带来麻烦，但乐天派的性格又令人无法去讨厌他。

冷静的弓箭手 伦纳德

“晓之团”的一员，性格沉稳，就连每天对艾迪的斥责也需要经过认真思考。日复一日进行严格的训练的伦纳德，能够冷静的对待各种危机情况。



▲艾迪和伦纳德之间能够相互理解。

鹭族王子 拉斐尔





被帝国所灭的鹭之王国塞利诺斯的王子，能够咏唱寄宿神秘力量的“咒歌”。

狼族女王 尼凯

在大陆东方人称“死亡沙漠”的沙漠地带与米卡娅一行人相遇的狼族女王，狼族是连兽牙族们都以为已经灭绝了的种族。

纹章之谜 第一部？从目前公开的情报来看，《拂晓》是由章节的形式构成，类似于当年SFC《火焰之纹章 纹章之谜》那样分别讲述不同部队的战斗轨迹。本作的第一部将讲述米卡娅和萨扎他们所属的“晓之团”的故事，之后将会是谁成为主角？在相同的舞台中前作主人公们说不定会再次登场。



STORY

世界中残酷的杀人事件不断的发生，
这些杀人事件的动机和杀害方法都令人无法理解，
人们称之为“巴洛克式犯罪”和“巴洛克凶杀”。
随之而来的是被称为“异形”的怪物出现
并开始食杀人类，
为此“异形杀戮部队”正式成立。
2032年5月14日
——被后人称为“大热波”的异变发生，
世界扭曲、荒芜，异形四处游荡。
人们只能依靠扭曲的妄想“巴洛克”而苟延残喘。
丧失记忆的主人公
怀着沉重的负罪感徘徊在废墟之中，
一名拥有白色翅膀和红色瞳孔的男人出现并对他说
“只有治愈这个世界才能够使你的罪获得赦免”
就这样主人公向着
高耸在深红色天空中的“神经塔”出发了……

PS2 A·RPG 巴洛克 バロック STING/日版/1人/售价未定/2007年 未定 推荐年龄

《巴洛克》是STING公司分别在SS平台和PS平台推出的一款拥有独特风格的RPG游戏，游戏拥有类似于“不可思议的迷宫”那样的反复挑战系统，主要迷宫“神经塔”的构造也会随着玩家的每次进入而发生地形和遭遇敌人的变化。游戏的最大特征是游戏中获得的情报总是以片断的形式出现，玩家需要通过将这些情报汇总而解开谜团。现在这款具有独特魅力的RPG作品将在PS2平台得以重生，游戏视点、画面表现和游戏性都将获得大幅进化。

登场人物

游戏中主人公将会遇到各色的登场人物，他们会逐渐的为主人公提供关于这个扭曲世界的情报，他们是解开世界以及围绕着主人公的所有秘密的关键。下面就为大家介绍将会在游戏序章登场的几位角色。

引导主人公前进 上级天使

拥有翅膀和红色瞳孔的上级天使，马尔科特教团的指导者。它将“天使枪”交给主人公并指引他去神经塔，但其真实目的不明。

谴责主人公的少女 艾丽丝

主人公在神经塔中所遇到的红发少女，对于主人公以前的所作所为极为不满并予以谴责。

主人公

丧失了记忆和语言的青年，在城市废墟中彷徨之际受到上级天使的指引前往神经塔。他是唯一拥有净化异形能力之人。

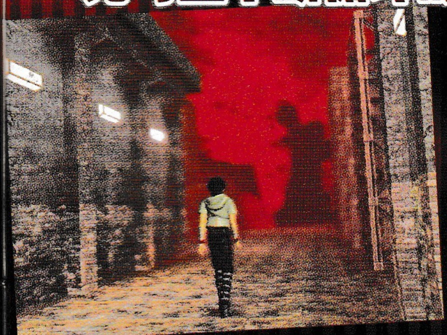
寻找美丽之水的少女 伊莱扎

四处寻找“美丽之水”的少女，好像十分害怕主人公，并极力的躲避他。似乎是失去记忆的主人公之前做了什么伤害她的事。

辅佐上级天使 天导天使

曾经是马尔科特教团上级天使辅助者的伪装天使（翅膀是假的），在教团内被称为“天使博士”，进行着特殊系统的研究和开发。

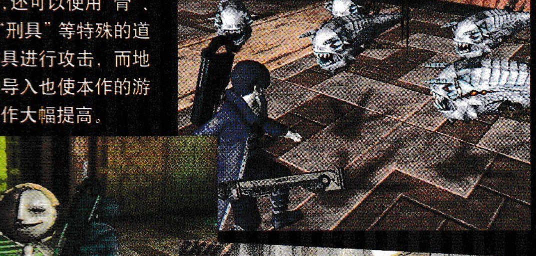
死与生不断循环的游戏系统

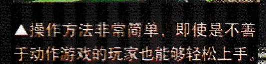


游戏的目的是到达神经塔的最下层，而在这之前主人公不幸身亡将会被驱逐出塔。但是主人公会立即复生，而之前在游戏中的行动也会得以保留，例如再次相遇时会有角色因为重逢而高兴。另外，虽然死而复生后主人公的级别、道具等都会重新开始计算，但是其中有一些要素将会得以保留。

运用动作战斗将“异形”净化

本作中的战斗是与原作相同的动作方式，只要将敌人击倒其就会自动地净化，因此玩家只要专心思考怎样能够以最小的付出击倒敌人即可。战斗中不仅可以使用多种类的武器进行攻击，还可以使用“骨”、“心脏”、“刑具”等特殊的道具甚至防具进行攻击，而地形效果的导入也使本作的游戏性较原作大幅提高。



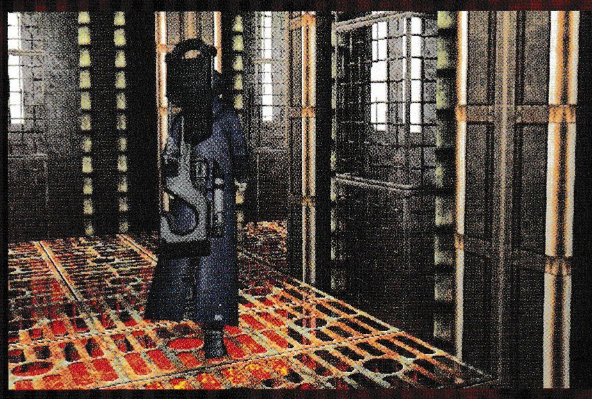




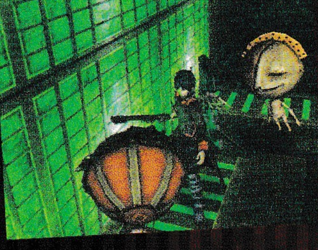
▲操作方法非常简单，即使是不善于动作游戏的玩家也能够轻松上手。

▶除了使用武器、投掷防具以及道具等也可以将敌人击败。

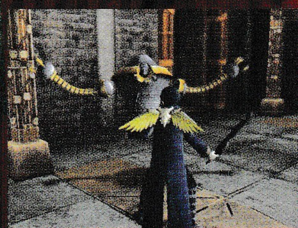
主要迷宫“神经塔”的构造



游戏的舞台是由巨大的神经塔和有人居住的范围狭小的外界构成。随着主人公的死而复生和游戏的进行，外界人们的反应将随之发生变化，而神经塔中的构造和道具、敌人等也随着主人公的每次进入而发生改变，游戏紧张感和探索乐趣倍增。



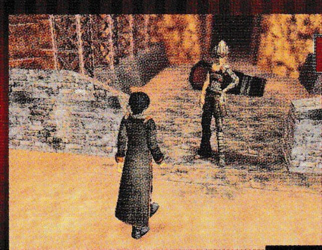
◀教授战斗和探索基础知识的练习迷宫也将会在游戏中出现，但这里的构造是不会发生变化的。



▶玩家的经验将是最强大的武器，迷宫的攻略方法绝不通用，必须将出现的“异形”净化不断前进。

重生的《巴洛克》

《巴洛克》于1998年5月21日在SS平台发售，之后于1999年10月28日移植PS主机，并命名为《巴洛克 扭曲的妄想（BAROQUE 歪んだ妄想）》。之后“《巴洛克》系列”的AVG游戏《巴洛克▲症候群（BAROQUE▲SYNDROME）》于2000年7月27日发售。此次的PS2重制版则是在保留了原作的世界观和游戏系统的基础上，增加游戏的动作要素和表现效果，力求将原作充满幻想和颓废的独特世界观再次展现在玩家面前。



视点变更

《巴洛克》原作中游戏是以主人公主视点的形式进行的，PS2版中则将变为第三人称视点，这将是游戏的探索、战斗等变得更加方便。

动画表现强化

游戏中的剧情动画将大幅进化，游戏故事性的表现上比原作更加丰富。



地形立体化

从画面中我们可以看出游戏的地形有了高低差的存在，这将使战斗的战略性进一步提高。

扭曲的妄想——巴洛克

巴洛克式建筑

巴洛克一词起源出于葡萄牙语BARROCO，意为各种外形不规则的珍珠，引申为“不合常规”。17世纪末叶以前最初将巴洛克运用于艺术批评，泛指各种不合常规、稀奇古怪、也就是离经叛道的事物。18世纪用作贬义，一般指称违背自然规律和古典艺术准则的情况。一直到19世纪中叶都是用于贬义而非艺术风格的名称。1888年H.韦尔夫林发表《文艺复兴运动与巴洛克》一书，对巴洛克风格作了系统论述，从此确定了巴洛克作为一种艺术风格的概念。20世纪西方学者对巴洛克作了更为深入的研究，赋予它不同的意义，但当做一种艺术风格理解仍是主流。

但是游戏中在大热波前后的崩坏的世界中出现的这个词汇另有其意，那就是“扭曲的妄想”。在崩坏、荒芜的世界，如果人们不存有各种幻想的话将会失去生存下去的意志。只有心怀“巴洛克”，人们才能够在这个世界中生存。

DELTORA QUEST

人气魔幻冒险题材小说"《拯救德尔托拉》系列"，在相继推出漫画、动画等相关作品后，终于将以游戏的形式在NDS上闪亮登场。颇具RPG风味的故事背景加上NDS独特的触摸屏操作，引人入胜的剧情与动作要素丰富的操作相结合，NDS版的《拯救德尔托拉》究竟将为我们呈现一幅怎样的神奇画卷呢？让我们赶快来一起先睹为快。

NDS A·RPG 拯救德尔托拉 Deltora Quest（暂名） NBGI/日版/人数未定/售价未定/2007年春



七颗宝石、七座魔境，德尔托拉奇幻之旅由此展开！

STORY 德尔托拉王国一直以来由于受到王家代代相传的"七颗宝石"的庇护而得以繁盛，然而邪恶势力影子王的出现却改变了世界的面貌，"七颗宝石"被抢走，德尔托拉面临分崩离析的危机。为了拯救世界，出身冶炼屋的少年利夫、城堡卫兵巴尔达和在森林中长大的少女茉莉一起，展开了探索隐藏在魔境中的"七颗宝石"的冒险之旅，在充满艰辛的探险道路上，勇气和智慧将成为他们战胜困难的最有力武器。

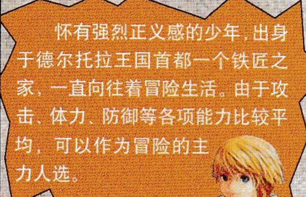
简介 拯救德尔托拉 —— Deltora Quest

《拯救德尔托拉》由澳大利亚著名作家埃米莉·罗达于2001年创作，曾经被翻译成31种语言在全球范围内出版发行，至今已经陆续推出了3部。2003年该系列登陆日本以后也引起了热烈的反响，截止到去年8月为止累计售出400万册，如此畅销的小说被改编成游戏和动画在日本这样一个ACG产业异常发达的国家其实是没有什么悬念可言的，目前本作的同名动画已经于今年1月6日正式在日本播出。我国也于近期引进了原著小说第一部（共四本），感兴趣的玩家不妨先阅读一下原作，先行体验德尔托拉世界奇幻玄妙的故事。


动画版《拯救德尔托拉》

在三名主人公之间自由切换！

本作中登场的三名主人公不仅性格各异且各自具备与众不同的能力，在游戏中玩家可以根据情况随时在三人之间自由切换，如何因地制宜发挥他们各自的特长是游戏值得研究同时也是一大乐趣所在。



利夫

怀有强烈正义感的少年，出身于德尔托拉王国首都一个铁匠之家，一直向往着冒险生活。由于攻击、体力、防御等各项能力比较平均，可以作为冒险的主力人选。

巴尔达

心地善良、身手不凡的大叔，身为王城卫队士兵的他战斗能力自不用多说，体力和防御力在三人中更是无人可比，但弱点是行动迟缓、连续攻击、发动必杀的能力相对较差。



茉莉

自幼在"沉默之森"长大的少女，热爱自然、本性淳朴善良，具备与动物和植物沟通甚至召唤他们战斗的神奇能力，身体轻盈动作敏捷的她擅长快速机动作战。

一笔在手，万事不愁！



游戏的最大特点之一就是NDS触摸屏的使用，几乎所有的操作都可以通过触控笔来完成，即便是在与敌人有一定距离的情况下，只要轻轻点一下触摸屏，也可以快速移动到敌人身边展开攻击。使用按键十分复杂的操作，用触控笔来完成往往异常轻松，NDS直观的操作方式在本作中将得以最大限度地发挥。

丰富多采的谜题等待你去挑战！

为了探寻被隐藏在七座魔境中的"七颗宝石"，主人公一行要面对各种凶猛的怪兽和各种谜题、陷阱的挑战，解读暗号、躲避陷阱、击败怪物……等待着玩家的将是难以想象的神奇冒险之旅。下面就让我们一起，来率先体验一下游戏中的探险乐趣吧！

风格迥异的必杀技！

游戏中的每个角色都具备各自独有的攻击连携和必杀技设定，在应对不同种类的敌人时，玩家也要选择最适合战斗需要的角色上场应战，如此才能做到无往不利。

◀在被敌人包围时，茉莉的大范围必杀技显得颇为实用。

▶ 利夫的必杀技是使用宝剑对敌人发动威力巨大的斩击。

五花八门的谜题

游戏中的谜题设计的十分巧妙，图中所演示的是其中经典的"落叶迷题"，看似毫无规则的暗号，其实只要反过来念就能轻松解读。按照暗号中"吹开落叶道路就会出现"的提示，对着NDS的麦克风轻轻吹一口气，落叶覆盖下的山洞就显现出来了。类似这种利用NDS独特机能而设计的谜题还有很多，一起开动脑筋努力挑战吧！





▲力量固然重要，但灵活多变的头脑也是冒险所必备的能力之一哦！

BOSS战——智取与强攻并重！

精彩的冒险中，刺激的BOSS战自然是不能少。与这些比普通敌人更加凶猛的BOSS级怪物作战时，必须做到智取与强攻并重，战斗中出现的任何微小细节或暗示都可能是制胜的关键所在。抓住敌人的弱点，狠狠地发动攻击吧！



中BOSS・温巴

◀ 避开BOSS口中喷出的毒气，再全力攻击怪兽的头部。



▶战斗开始前巴尔达会提示玩家集中攻击BOSS的头部，看来这正是敌人的弱点所在。

广袤的地图，宏大的故事

第1章
沈黙の森

围绕七座魔境为中心展开冒险之旅的本作，游戏地图自然是十分的庞大，即便如此，各个地图之间的移动也只需要用轻点触摸屏就可以轻松完成。另外，当玩家探索的脚步延伸到新的区域时，剧情也会进入全新的章节，在最大限度上再现原作所描绘的宏大故事背景。

◀ 游戏最初的章节发生在"沉默之森"，这里是女主人公茉莉的故乡，玩家与这位森林少女的邂逅也将由此展开。

赏心悦目的剧情

游戏中许多剧情和事件采用了独特的"点绘"绘画方式来制作，充满怀旧氛围的同时也给人带来了一种与众不同的美妙享受。当然，除了这些温馨感人的场面外，魄力十足的战斗画面也同样不会辜负玩家的期望。

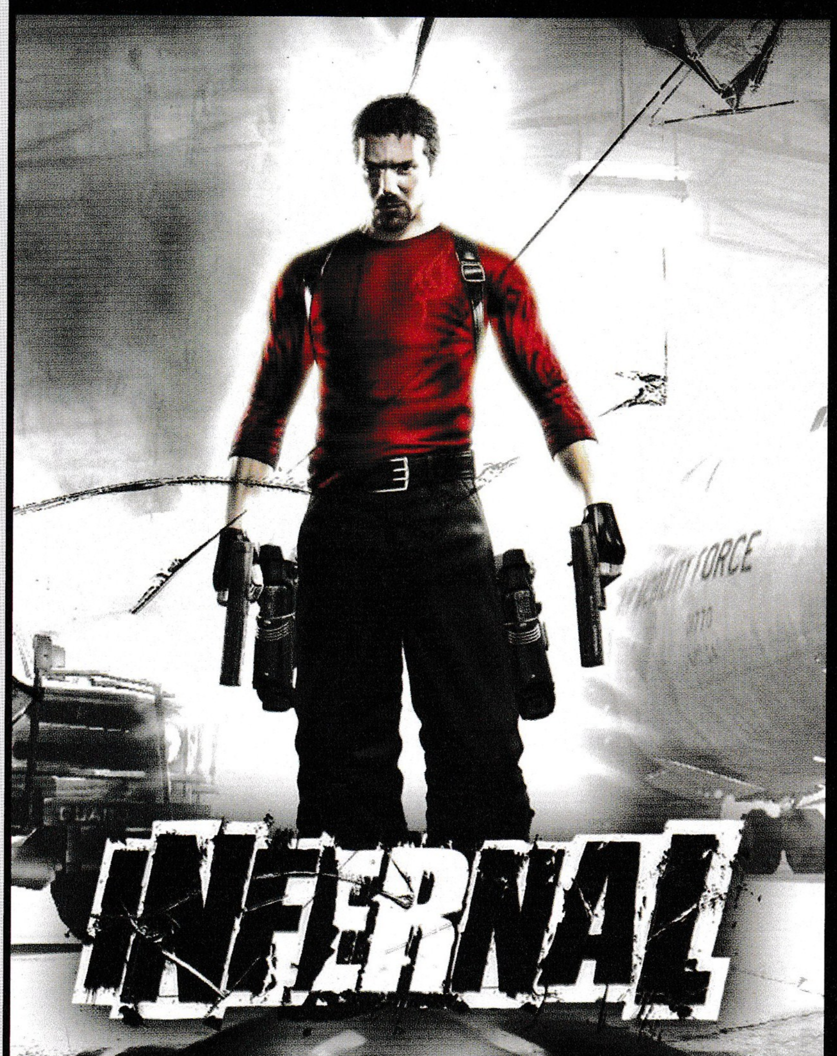
丰富的事件

リーフ、遅かったな

▲令人遐想联翩的游戏画面，看起来与小说中的插画风格十分接近。



◀ 充满奇幻色彩的画面让人对故事的发展充满了期待。

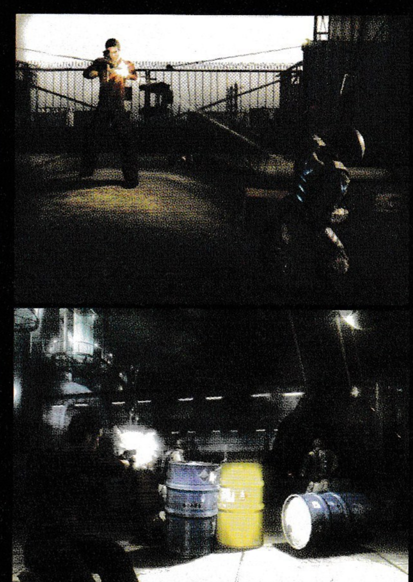


恶魔特工 / Infernal

□厂商：Playlogic Etropolis □机种：X360 □类型：ACT
□发售日：2007年第一季度

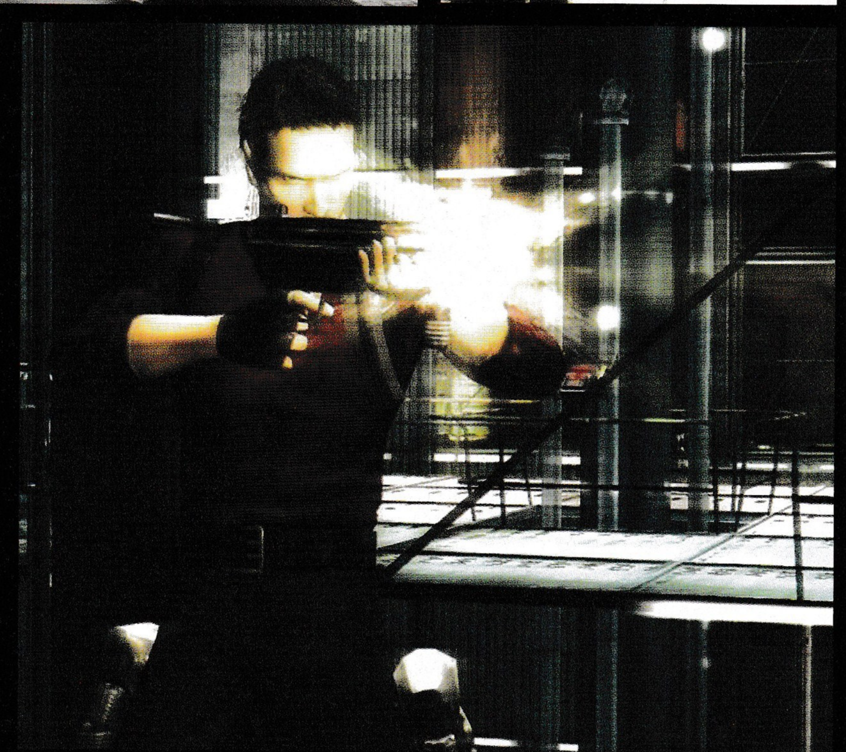
《恶魔》是一款以现代为背景的第三人称动作游戏，故事以正义与邪恶之间斗争这个永恒的主题为主线展开，运用强大次世代图形特效技术，将引人入胜的剧情和个性十足的角色相结合，描绘了一个拥有超能力的特工英雄的冒险故事。

故事的主人公雷恩(Ryan)是一名身手不凡的特工人员，然而他也有着不为人知的秘密，那就是沉睡于身体之中来自地狱的魔鬼力量。玩家在游戏中可以使用种类丰富的装备，从各种威力巨大的武器到特工专用的各种神奇小道具再到令人匪夷所思的黑客技术，主人公雷恩具备多种多样的战斗手段。



不过即使没有这一切那也用不着担心，因为雷恩可以通过激发出体内无穷的恶魔力量来与敌人作战，或者说这才是雷恩战斗的本来形态。一旦变身成为恶魔，雷恩就可以通过吞噬死去敌人的灵魂来补充能量，而任何手中可以使用的武器也都将变成拥有最恐怖破坏力的杀人机器。

既然是特工题材游戏，主人公雷恩自然也要有个特工的样子，本作结合了动作射击与秘密潜入两大要素，除此之外还设计了许多紧张刺激的驾驶游戏部分，在游戏内容和方式上可说是丰富多采。雷恩拥有丰富的远距离和近身攻击方式，而且在人类形态和恶魔形态下攻击方式和连击特性也各不相同。另外，游戏的环境互动也相当出色，玩家不仅可以利用各种道具和能力探索隐藏于地图中的秘密，也可以利用环境中的物体与敌人周旋，进一步增进了游戏的乐趣。





恶灵骑士 / Ghost Rider

□厂商：2K Games/Climax □机种：PS2/PSP/Xbox/GBA □类型：ACT □发售日：2007年2月13日

2K Games公司根据电影《恶灵骑士》改编的同名游戏将于2007年2月13日在北美地区发售。本作以电影和漫画为基础进行制作，游戏中玩家将扮演摩托车特技演员Johnny Blaze，为了能拯救所爱之人的生命而将自己的灵魂出卖给了恶魔获得了超人的力量，在夜晚变身成为拥有恶魔之力的恶灵摩托车手，在罪恶横行的都市替天行道、打击犯罪。

游戏以第三人称视点为主，力图带给玩家一款以爽快的格斗和刺激的摩托车驾驶为主的动作冒险游戏。这款游戏原本计划由Majesco公司负责开发，但后来几经周折发行权转到了2K Games的手中。

游戏的电影版改编自1972年出版的漫画作品，由好莱坞导演马克·史蒂芬·约翰逊执导，主人公由奥斯卡影帝尼古拉斯·凯奇扮演，而尼古拉斯·凯奇自己正是这部漫画的超级FANS，他身上还纹有“恶灵骑士”的图案。因此制片方认定，凭借尼古拉斯·凯奇这位超级“恶灵骑士”迷的精彩演技，一定能更好地表达出原作的精髓。

马赫 空战英雄
M.A.C.H Modeified Air Combat Heroes

□厂商：Sierra/VU Games □机种：PSP □类型：STG □发售日：2007年2月20日

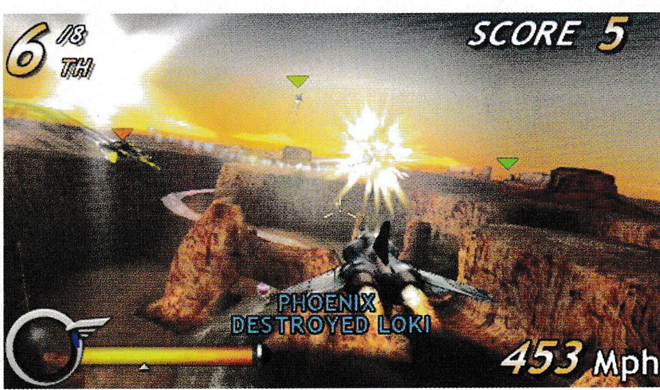
2049年，从这一年开始人类已经不再亲自驾驶战斗机。主人公是空军学校最后的毕业生，在毕业的那天，他从军部获得了一驾旧式战斗机。就这样获得爱机的主人公开始参加了正在举行中的战斗机竞速……。

Sierra公司将《马赫 空战英雄》描述为一款以飞行模拟驾驶与紧张激烈的空战为主题的游戏，故事的背景被设定在未来，因此游戏中出现的战机也相对具有比较强的科幻色彩。游戏描述了政府开发的无人驾驶战斗机流入黑市后，被狂热的飞行爱好者秘密收购并组织地下飞行竞赛的故事。

游戏为玩家准备了种类丰富的战机可供选择，每种战机都具备各自不同的特点，而且玩家还可以通过改造和部件升级对机体进行强化，不同的机体具备不同的强化路线，但只有在各方面性能都最为出色的机体才能在残酷的黑市飞行比赛中生存下来并取得最后的胜利。

《马赫 空战英雄》共有四种游戏模式可供选择，其中包括支持最多8人的在线联机对战模式，而且游戏支持软件共享功能，只用一张游戏盘就可以实现多人同时游戏，让玩家可以轻松与好友一同体验空战游戏的爽快刺激。





漆黑 / The Darkness

□厂商：2K GAMES/Starbreeze □机种：PS3/X360 □类型：FPS □发售日：2007年4月2日



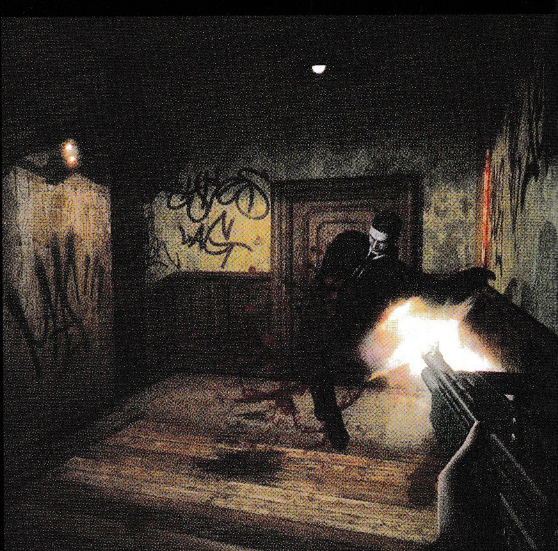
《漆黑》是一款根据Top Cow公司发行的畅销漫画改编而成的第一人称射击游戏，这款游戏原本预计由Majesco公司推出，但为了偿还债务，Majesco不得不于去年12月变卖了游戏发行权。现在该游戏由Starbreeze工作室负责开发，并会在游戏中运用Starbreeze自己所开发的次世代游戏引擎进行制作，游戏预定于2007年4月2日在PS3、X360平台推出。

《漆黑》将围绕一个被恶魔附体从而获得超自然力量的黑手党成员展开，这位无所畏惧的黑手党杀手杰基是由邪恶的泡利兄弟所领导的犯罪团伙的一名成员。而在他21岁生日的前夜，杰基突然获得了一种强大到令人恐惧的黑暗力量。

“《漆黑》最吸引人的地方莫过于玩家可以召唤长眠于地下的恶魔并借助他们的力量来战斗。”2K公司市场部负责人Christoph Hartmann介绍说：“玩家将面对大批的邪恶生物和灵异现象，漫画中的情节将被完美再现，FANS们一定会大呼过瘾。”

《漆黑》漫画系列于1996年上市，目前已经在全球翻译成19种语言，销售额已经突破2500万美元，与《蝙蝠侠》、《超人》等漫画齐名，是当今最受欢迎的漫画作品之一。而早在2004年，Dimension Films公司便已经获得了该漫画的电影改编权，目前正在进行紧张的拍摄，电影预计将会在2007年内上映。







世嘉拉力 Revo
SEGA Rally Revo

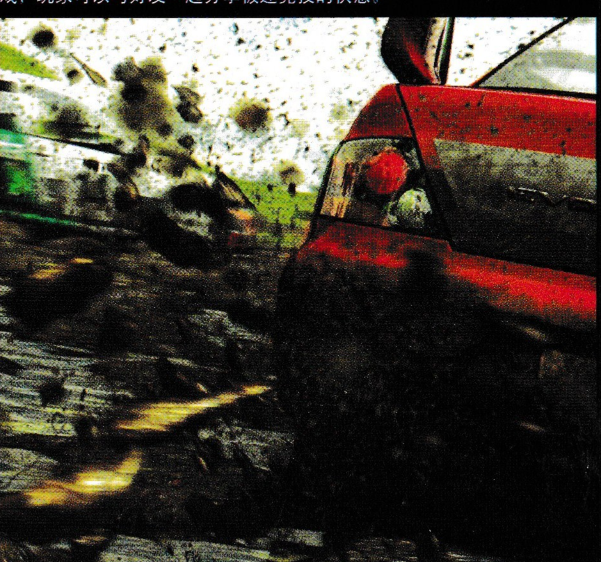
□厂商：SEGA Driving Studio □机种：X360 PS3 □类型：RAC □发售日：2007年内

世嘉公司的次世代竞速游戏新作《世嘉拉力Revo》由新工作室Driving Studio负责开发，将于2007年内登陆PS3和X360两大次世代主机。

在结合了次世代的图形技术和革命性的3D引擎的优点之后，玩家将在游戏中亲身体验到赛车呼啸行驶的逼真感觉和紧张刺激的激烈比赛。《世嘉拉力Revo》融合了革命性的轨迹变形技术，这使得游戏的驾驶感和操控感大大增强，再加上次世代主机所带来的令人眼花缭乱的画面效果，游戏的质量将得到充分的保证。

与其他竞速类游戏一样，在《世嘉拉力Revo》中赛车的选择也影响着比赛的策略，因为比赛的结果将由车辆的马力大小、轮胎的种类甚至天气的变化等诸多因素决定。游戏中提供了多种复杂的比赛环境，从起伏不平的沙石赛道到平坦宽阔的飞机跑道再到白雪皑皑的山间小路，再加上天气和季节的变换，这意味着游戏中将永远不会出现两条相同的赛道。玩家们可以选择自己所钟爱的世界顶级赛车在风景如画的各种赛道和场地上飞驰，这样的游戏体验将只有在次世代主机才能体会到。

《世嘉拉力Revo》中使用了先进的人工智能模拟技术，游戏中的NPC车手同样拥有彼此不同的比赛风格，就算是在单机模式里，玩家们照样可以体验到如同与世界顶级车手较量一般的感觉。游戏同时支持多人连线游戏，玩家可以与好友一起分享极速竞技的快感。



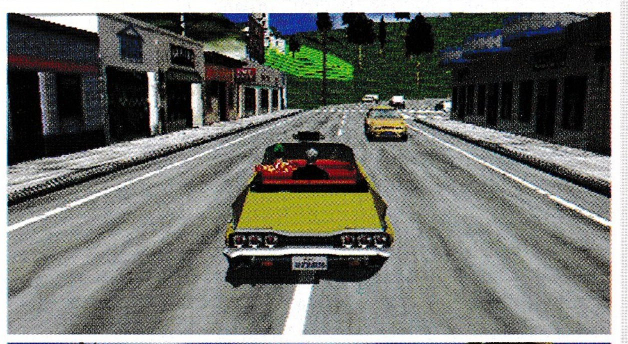
疯狂出租车：乘客战争
Crazy Taxi: Fare Wars

□厂商：SEGA □机种：PSP □类型：RAC □发售日：2007年夏季

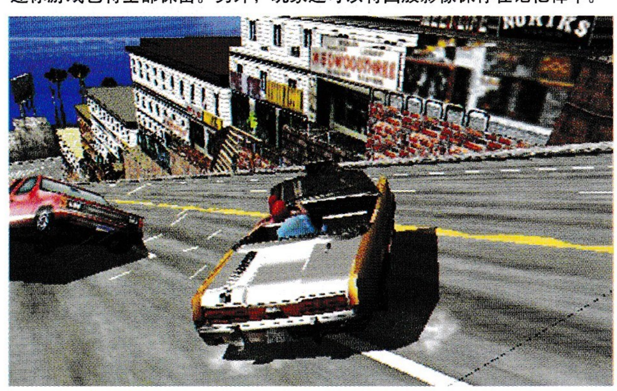
世嘉公司的名作“《疯狂出租车》系列”最新作将在PSP平台推出，本作名为《疯狂出租车：乘客战争》，预定于2007年夏季发售。《疯狂出租车》是世嘉公司于1999年推出的一款街机游戏，其以超越现实的“疯狂”载客方式获得了玩家的喜爱。玩家在游戏中要扮演一位美国的出租车司机，为了赚钱而不停在复杂的城市街头穿梭载客，只要在限制时间内将客人送到目的地就可以获得奖励时间继续游戏。玩家所驾驶的出租车不仅不会被撞坏，还具有跳跃、瞬间加速等特殊能力，可以说是上天入地无所不能。

2000年，《疯狂出租车》驶入家用机平台，在DC上登场的家用机第一作获得大好评，全球累计销量突破100万套。此后还分别在2001年11月和2002年移植PS2和NGC平台。世嘉公司又再接再厉于2001年5月31日推出《疯狂出租车2》(DC)，而系列的第三作《疯狂出租车3 High Roller》在2002年7月登陆XBOX平台。

《疯狂出租车：乘客战争》将以收录DC版《疯狂出租车》和《疯狂出租车2》中的原创地图为中心，并在其基础上追加新内容，原作中众多有趣的迷你游戏也将全部保留。另外，玩家还可以将回放影像保存在记忆棒中。









特稿



TEXT BY 荧

走在时尚前端——游戏换装秀

序言

刚刚放下手柄结束了《圣剑传说4》的冒险，一边感叹着又完美了一个游戏，一边盯着游戏的Ending画面有些感慨。作为一个拥有十六年游龄的玩家，也算见证了大半游戏产业的发展，对于游戏本身的发展自问也有了一定的认识。

随着次时代的降临，现在的游戏已经与十多年前FC时代那种单一的游戏模式完全不一样了，日渐复杂的游戏系统，真假难辨的游戏画面，宛如天籁的背景音乐，曼妙华丽的战斗设定，馔人热泪的动人剧情……只有把这一切都做到堪称完美才能赢得玩家的青睐，否则定会在残酷的商业游戏中 GAME OVER。

陷入这一怪圈的厂商不断对自己的游戏进行“升级”，终于有一天到了技术瓶颈，而之后能吸引玩家的就要靠游戏各自的特点了。动辄上百件的武器收集，入手珍贵宠物的地狱式刷怪，多到令人发指的隐藏要素，这一切的一切无非都为了能更加突出游戏的特点，增加游戏的乐趣从而获得玩家的芳心，就在这些无奇不有的特点中，一种制作简单又能换来华丽效果的“换装系统”被各大厂商纷纷看中，而且经过各自包装后可为屡试不爽……

换装系统的形成

俗话说：“人为财死，鸟为食亡。”对于游戏界，能吸引更多的玩家就意味着年末盘点时银子大大地，分红大大地。于是各大厂商为了能争取更多的冤大头而不断地推陈出新，可谓杀的昏天黑地血肉横飞……在不断完善自己的游戏系统的同时，强化各种游戏亮点，让自己的作品做到鹤立鸡群、独树一帜，更加吸引玩家们的眼球从而甘心掏出白花花的银子来购买游戏。正如前面所说，在不断的创新与摸索中，厂商们纷纷发现“换装”这一系统在玩家心目中占有很重的分量，试问这样一块肥肉摆在眼前，谁不会甩开腮帮子去咬？于是各种各样的换装系统就此诞生了。

起初的换装并不是作为一个独立的系统，他们大多数只是为了将游戏的视觉效果做得更加完善绚丽而存在的。如PC上的《暗黑破坏神》系列，装备武器都分各大系，而当换上不同系的装备时，实际游戏人物的样子也会有微妙的差别，或者是像《最终幻想III》中，服装不过是为了配合人物职业的特点而产生的陪衬品。但从当时大量放弃装备能力而满街裸奔的女战士和好像COSPLAY圣斗士的男战士这点上，不难看出这一设定出乎意料的大受玩家好评，所以之后各种各样的换装系统犹雨后春笋一般涌现出来。虽然换装在游戏中只是一味调味剂，但如今的玩家也越来越挑剔，你不拿出真东西玩家便不会买账，于是换装系统可为无奇不有，而他的地位也不再是以前那样为了完善视觉而存在的陪衬品了。



换出自己的个性



在游戏中，尤其是RPG游戏中，不论正派或反派，总是从基层干起，一步一步越来越强，最后才能变成屠龙英雄或诛神恶魔。这个定理是永恒的，否则主角上来便是纵横江湖的独孤求败，不要说杂兵，就连最终BOSS也能一个“脑崩儿”弹死的话，恐怕没有哪个玩家能让这张盘在盘舱里继续转下去；反之如果敌人过于强大，我们刚开始游戏时满心欢喜来到城外的美好世界，结果不巧门口的虫子打了个喷嚏硬生生让主角化为恒星的话，那这张游戏盘定会在一时三刻之内化为主角的卫星永远与他同在…………咳咳……不好意思……扯远了……回到正题来。

正如上面所言，人物的能力是靠“Levelup”一点一点慢慢强化的，这也正符合了我中华武术魂的循序渐进法在，再次不得不佩服前人的智慧，居然连几千年以后的游戏法则都给定义出来了，拜。但这样的话又陷入了一个泥泞的怪圈之中，我们的游戏过程便公式化的“刷怪——战斗——轰杀——攒EXP——Levelup”，这样的过程不仅枯燥无味，而且最后培养出的角色都是大众脸，所以两个玩家见面后：“你的角色培养怎么样了？”“和你等级一样，所以攻击、防御、速度都一样。”在这个强调个性的年代，这样的设定必定无法长久存在下去。于是乎我们这些游戏界的上帝便开了金口：“我们要凸点，我们要个性人物。”所以厂商便将游戏人物做的可以按照玩家意愿来决定成长方向，其中一种方法便是通过换装来改变人物成长属性。这里不得不提及当年 SEGA 的 OnlineGAME 神作—






—《梦幻之星Online 蓝色脉冲》，其中的人物成长属性会依据你初期所选择的职业而进行公式化的成长，但其优秀的宠物系统却能依照个人喜好增加不同的能力，而饲养宠物的同时又很完美穿插了类似换装的设定，在喂养宠物时，即便相同的药品喂给不同外型的宠物都会有不同幅度的成长，之后又会在一定等级时根据当时的能力值变化外型从而再次改变成长方向，这一设定在当时让玩家赞不绝口，即便是现在，如此优秀的换装设定也难能可贵。

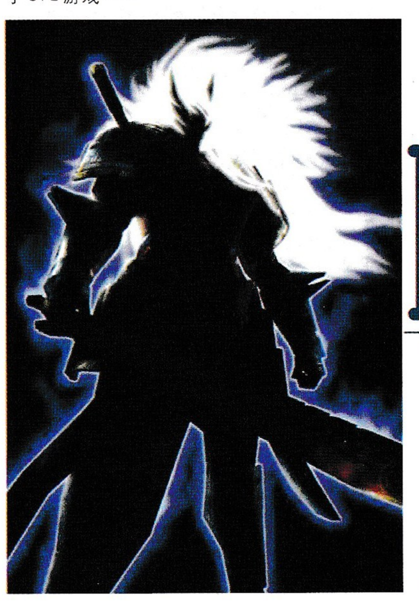
还有一种换装成长则与之前这种永久性的影响不一样。在游戏过程中，我们原本“很好很强大”的人物，突然遇见了对自己十分不利的战场或干脆遇到了自己的克星，正当我们郁闷一切都完蛋的时候，游戏人物说了：“想什么呢？快换装啊！”于是我们便好像擎天柱叔叔一样，立刻变形为对自己有利的形态，从而逆转了局势。这种例子在游戏中更是数不胜数，《超级机器人大战R》里的主角机恐怕是算是相当突出的一个了，不仅可以通过在INTERMISSION画面进行换装来分别强化HP，EN，装甲和运动性等，更无赖的是还能改变适应性，打宇宙战？好，换装成“艾克萨兰斯COSMO DRIVER”，超远的攻击距离加上宇宙中对敌人行动力的限制简直是将战争变成了虐杀，打水战就换装成“艾克萨兰斯DIVER”，跑得比敌人快就意味着敌人想逃逃不了，想追追不上，总之上天入地对于主角机来说无一不能，这也全拜换装系统所赐。而这类型的换装的另外一种形式就是之前的《最终幻想III》那样来改变职业换装，在不同敌人的聚集地换成不同的职业来应对敌人便能事半功倍的轻松过关，而它的后辈《最终幻想X-2》可谓将这一设定推到了一个极致，而且索性将转职改名为换装，通过轮盘的变化在战斗中便可以变换装束来改变职业，但在这游戏里广大男性同胞不难看出史克威尔的邪恶用心，在这个只有女性主角的游戏中，居然不同人物换装成不同职业时，都有超级精彩华丽的换装特写，而且在尺度内最大的做到了“朦胧美”……此刻鄙人真不知道该为史克威尔的“人性化”而感到高兴还是该为男同胞的“梦想”而悲哀……P.S：记得鄙人以前在得到除模仿士以外所有服装后发现赌徒的服装暴露度及性感度大赞，而后看到某杂志上说模仿士的服装更加猥亵，于是乎满怀憧憬地为其努力（好吧，我承认我也是怀揣“梦想”的男人），但当得到后一睹芳容时真是……|||OTL

换装变身 POWER UP！

常看动漫的朋友会发现这么一个定理，主角与最终BOSS过招，每当BOSS快被击败的时候就来一个大变身，于是逆转局势开始虐杀主角，可是惹毛了老实人才最可怕，终于主角也忍不住变身了，结果自然是将BOSS轰杀至渣（不然变来变去没完了），其中最典型的人物就是《龙珠》的超级赛亚人和弗利萨、沙鲁等人，看来变身的原理是增强体内新陈代谢速度，导致身体吸收大量营养从而过度发育并提升力量，不然怎么绝大多数变身不是躯体变魁梧就是头发长长呢。

俗话说ACG不分家，故证明这个定理在游戏中也是通用的。在游戏中我们经常会遇到一个很弱的敌人，刚出场就被主角等人踩来踩去，待第二次再相遇的时候便得到了“XX力量”而变身，比以前要强大很多，更有甚者会出现一个从各种角度看都是被我方折磨致死的发泄性角色，凭借自己有如小强一般的生命力坚持到游戏的最后并化身为最终魔王。而其中的共同点基本都是由原先搞笑的样子，一下子换装为一幅高大威猛万夫莫敌的感觉。这里最典型的例子就要数《女神侧身像》中的洛基和《生化危机2》中的“G系列”，前者作为最不起眼且毫无特点可言的下级神一直潜伏在奥丁身边，并伺机叛乱杀死所有主神一跃成为了诸神之王，而且其外貌与气势和之前相比可谓判若两人让人大跌眼镜（头发好像超级赛亚人一样变长了）；而后者相较于前者更是有过之而无不及，从G-1到G-3最后索性升级到G-50，而且每次实力都会大增，从一开始那个废物进化到G-3的时候已经让人头疼，不仅给玩家造成的伤害巨大，而且其速度之快隐藏之深不禁让人有种想摔机的感觉，好不容易将其消灭登上逃生火车，以为从此天下太平了，谁知这老强居然进化成G-50直接侵蚀了一节车厢，而且其生命力居然可以抵挡16发火箭筒的狂轰滥炸。另外一种情况就是我们的主角一行人通过重重机关与考验杀到最终BOSS房间里，结果想不到BOSS却以一幅肾亏的状态出来应战，对付病人自然不会废很大劲，不消三刻将其放倒后，刚要转身回家忽闻背后动静不对，转头一瞧原来是躺在地上的残废发生了基因突变，瞬间变身为整个城堡大小的巨型魔头。此情景在《恶魔城》系列”中总是乐此不疲地出现，几乎每次德拉古拉都是先以一个白发苍苍、风烛残年的变态老人形象登场，此时不论战斗场景或音乐都如其外表一样有气无力，而当他被贝尔蒙特用圣鞭抽得不亦乐乎之时，便会喊出一句“MY POWER TO WAKE UP”后，瞬间变成一个面目丑陋无比，但实力不容小看的蝙蝠怪与主角进行最后决斗。而这种变身换装的风气几乎感染了所有游戏，尤其RPG为重，几乎变身换装成了各大BOSS的认证标准，你要不会变一两次身你都不好意思和主角打招呼。不仅如此，就连杂兵也追求时尚，同样的建模，同样的大小和同样的动作，变个颜色便成了一种更强大的敌人出现，这种情况几乎在任何RPG游戏中都会见到。

看着敌人一个一个玩起了换装秀，作为游戏真正主角的我们自然不能输人一等，而我方换装变身系统则多出现于各大ACT游戏中。不过大多数游戏中，主角不是一开始便拥有换装变身的能力，基本上都是游戏到了中盘，突然不知从何方蹦出一个精灵或神使对主角说：“其实你是某某族的后裔，你身上流着某某族的血液，但是它还没有觉醒，现在让我帮助你唤醒那份力量吧。”自此以后玩家只要在战斗中积攒够一定特定数值便可以随时随地变身提高自己的力量，从此见敌必杀，不过一般这种变身都只能维持很短的时间，否则的话恐怕游戏世界中便哀鸿遍野了。“《鬼泣》系列”和“《鬼武者》系列”便遵循以上原则，在积攒够一定魔力指数后便可以随时随地发动变身，不仅攻击力、防御力和速度会大幅度提升，而且许多强力招式只有在变身的状态下才能发动，如果变身实际掌握得当的话还能起到逆转乾坤的作用，而此二者还有一个惊人的巧合，在《鬼泣》和《新鬼武者》的最终BOSS前，我们的主角在面对庞大自己数十倍的的敌人后，不约而同地在变身的基础上将力量推到顶峰再度变身，正所谓鬼怪所见略同，此二人还都生生将一个ACT游戏在这一战活脱脱变成了STG游戏……





小样，穿上马甲就不认识你了

正所谓人靠衣装马靠鞍，不同风格的衣装可以让同一个人霎时间感觉像变了一个人一样，这话并不是没有道理。在游戏中换装有的时候不仅可以起到强化人物能力的作用，更会起到其最直观的作用——伪装。在间谍游戏大行其道的今天，伪装自然也成了重要的侦察手段之一，而这里要详细介绍两款大家耳熟能详的游戏，这两款可以说将伪装换装做到了一个极致，在这里不得不向制作人的天才手法示意致敬，这两款游戏便是……你猜猜看……（众人左右开弓给了1400多个耳光），没错，就是《潜龙谍影》和《天诛》。

先说说《潜龙谍影》，众所周知在这款游戏中如果想获得高评价就要尽量减少被发现次数，如果打算仅仅利用敌人的视线盲点来潜入的话，对玩家的技术及运气可以说是一大考验，而在有些地方敌人的视线网甚至没有盲点，此时就要靠换装了。自从SNAKE不知从哪里搞来一件敌兵服装后，便可以大摇大摆地在敌人面前耀武扬威，更有甚者居然以敌人为原点做起了圆周运动，但如果胆敢在没有伪装的情况下作出如此逆天的行为，那你马上就会听见无线电中传出："SNAKE，ARE YOU OK？SNAKE……SNAKE！！"的声音。而当没有敌兵服装的时候，我们伟大的SNAKE还可以将自己藏身于一个纸箱中行进，当敌兵回头看过来的时候则立刻停在墙角变成一个无人注意静止物体，而当面对那些科学家的时候，我们则可以明目张胆地藏身于纸箱中肆意在他们面前行走，此时那些科学家居然在头上会冒出一个大大的问号，我们则在纸箱中得儿意的笑。这一优秀而有趣的设定在《潜龙谍影3》中得到了更完善的强化，不仅可以更换不同迷彩装和脸部涂装，而且配合不同地形会不同程度地提高藏匿度，如果搭配合理时，甚至趴在敌人面前4、5米处他都无法发现，如此完美的伪装自然为执行任务带来了极大的便利，从此我们不用再担心当我们勒住一个敌人脖子后，远处另一个敌人见此景转身跑向远处大喊“HQ，HQ”了。到了《潜龙谍影OPS》中，这一设定被更改得更无耻，不用换装而可以直接俘虏敌兵派其潜入，其嚣张程度可以用目空一切来形容。

如果说《潜龙谍影》为了取得高评价换装伪装的话，那么《天诛》有时则是为了活命而伪装。《天诛》为了更加强调潜入的重要，而故意将主角正面战斗等能力设定得很低，如果与四、五个敌人正面冲突的话恐怕凶多吉少，但重要的道具如通道钥匙是等偏偏就喜欢待在敌人堆里，此刻我们则需要利用各种忍具伪装成敌人的样子，然后需要做的就是有恃无恐地走到他们面前，堂而惶之拿出兵刃进行忍杀，而许多敌人在看到一把明晃晃的钢刀刺穿自己身体的时候还在想“哥们儿……你是不是扎错人了……昨天我还请你喝酒呢……”，每每此时心里便会无比舒畅。又或者像《天诛3》彩女第三章，此关敌人皆是神鬼之物，普通的刀刃奈何不了他们，按照正常流程的话此时某关键道具尚未入手所以根本拿这些敌人无计可施，然而此关敌人的视线网又极其严密，想安全潜入的难度极大，此时此刻又要靠换装来鱼目混珠了。

诸如此类通过换装来伪装自己身份的优秀游戏还有很多，例如“《GTA》系列”中当被一个警察加强团追赶时，主角大可以冲进美容院，给原本的小白脸来个爆炸头加落腮胡，变身为说唱歌手模样大摇大摆的出来在警察面前开车走人，而那些警察还在外面傻傻的等待。而前段时间的《怪盗卢梭》则是一个完全靠换装来玩的游戏，让人不可思议的是，在纸片上画上一个畸形的人脸然后贴在自己的脸上居然能骗过敌人，更OTL的是居然还可以伪装成窗户等物体，而真正伪装到的也只有自己那张脸……

回归视觉的换装

虽然在现在的换装系统可为多种多样，但普及度最高的也是最原始的，便是纯粹的视觉性换装，而此类换装的方法与效果可以说是所有种类换装中花样最多的，虽然听起来没有什么特别的，但仔细想想这其中也有许多值得人们注意的地方。

【秀出风采展现时尚】

子曾经曰过："爱美之心人皆有之。"谁不希望自己所控制的角色是帅气哥哥漂亮妹妹，打扮别出心裁另类时尚。而游戏厂商也抓住了玩家们这种心理，为玩家准备包罗各种风格的时尚服装，但天下没有白吃的午餐，一般想取得好的服装所需要的条件往往比较苛刻。其中用金钱购买时最直接最省事的方法，而且可以买到极多类型的服装，但一般情况下当大多数人看到后面的价签后都会随即晕厥，典型的《铁拳5》和《梦幻之星 宇宙》，前者的金钱完全就是为了购买服装所设计的，但从价格上不难看出“TK世界”的经济早已经出现了通货膨胀的现象，一双马靴能卖到3W大洋，而全套服装需要我们去和敌人拼命几十甚至上百次；而后者更加离谱，一套夏威夷服装无非就是四片布一缝就OK了，但它的价格居然能买将近10把有属性的大剑，而如果想买些流行服装的话，在下劝各位还是用老金吧。或者像《鬼武者》中完成鬼特典才能得到隐藏服装，这类需要达成一定条件的类型也是屡见不鲜。相对而言，通关奉送恐怕应该是最简单的了，而且通过这种方法获得服装在一定程度上延长游戏的耐玩性，配合其他二周目道具的话效果更为明显，同时也会让玩家体验到另一种不同的快感，《生化危机4》中的里昂固然潇洒不凡，但在充斥帅哥美女的各类游戏中就略显平凡了，而通关获得的两件服装俨然可以回忆起多年前本作的第二代，在感动之余不禁又重新开始了一遍游戏，而另一套的杀伤力更大，正义使者俨然成了美国六十年代的黑帮份子，如果再糜烂一次斥资购买一把芝加哥打字机则更惟妙惟肖，就在这种感官与实力的双重刺激下，从此大山里横尸遍野，即便多次通关也快感犹存。



【恶搞无处不在】

如果单单仅靠美型来吸引玩家的话，那么迟早有一天搞人设的会黔驴技穷，毕竟人家又不是学服装设计的，所以他们另辟蹊径，走起了恶搞的路线。这样的优势在于不用考虑色调搭配等专业知识，只要想法够荒诞够变态，玩家自然会买帐。在如今这个猥琐盛行的时代，游戏中的角色一直走在潮流的最前沿，而且不分长幼尊卑，其程度让人汗颜。《大神》中的"贱字诀"想必大家都有所领教，通关后的礼包中附赠的服装，居然让主角又变牧羊犬又变松狮，尤其最后一个"肉球狗"的造型更让人怀疑天照狗狗身为神族的可信度。还有一种比较简单的恶搞便是模仿秀，自己不用费事构思，只需拿来别人的东西换在自己人物的身上，其中比较经典的就是《新鬼武者》中的隐藏服装，一个个鬼武者们瞬间变身成为隆、春利、古烈等人们耳熟能详的《街霸》角色，实在让人佩服老卡的偷梁换柱之妙。

【自己动手丰衣足食】

毕竟光靠几个设计人员的构思是有限的，于是他们便十分聪明的将设计外形的任务扔到了玩家身上，而自己所作的便是不用考虑服装搭配问题直接扔出几件服装和发型便可，之后再美其名曰"让玩家设定自己的角色，享受DIY的快乐"。这种现象则比较多见于OnlineGAME建立人物时，毕竟OnlineGAME不是一个人在玩，而如果满大街走的人都和自己一样的话，恐怕用不了多长时间玩家自己也分不清那个才是自己的正身。而单机游戏中这种设定也得到了充分的发挥空间，广为人知的《灵魂能力3》中原创武将的设计便是其中的佼佼者，每种任务十余件的内、外衣裤加上各种装饰和外貌等，组合起来可为无奇不有。







波涛"胸"涌的换装

看到标题相信大家一定知道这是要说什么了，没错，这就是几乎所有男人都无法抗拒的换装——美女性感大换装。本来这种换装属于视觉换装的一类，但其影响之大、风行之广不得不让人另开篇幅介绍。

厂商果然是聪明的，他们懂得利用人类（尤其是男人）本性的弱点来给与致命一击，让中招之人不得不乖乖就范。《孟子·告子上》中有"食色性也"的观点，意思是食欲和性欲都是人的本性。但玩游戏不能让你玩饱肚子，于是乎就留给你了无限的YY空间。此种手段可以说在几乎所有GALGAME中起到了一击必杀的作用，试想女主角穿上不同服装会有不同的感觉，之后在（马赛克）时自然…………（之后内容因等级限制被系统自动屏蔽）……扯远了……在单机游戏中，《DOA》系列可以说把这种手段耍到了登峰造极的地步，尽那多到令人发指的服装列表就不难看出"脱裤魔"的险恶用心，虽然明知这是颗糖衣炸弹，但无奈其吸引力太大，导致广大男同胞在荷尔蒙的驱使下纷纷英勇就义，有些甚至为了收集所有服装而练就了一手绝顶功夫，游戏时间早就超过了100小时，而回头看来只有隼龙等男性角色的服装还是那几件可怜的初始服装。

正是看到这种情况，"脱裤魔"干脆推出了"刺激男性荷尔蒙活跃"游戏——《沙滩排球》系列"，此游戏可以说是万恶之王，早在去年TGS中的那段影像就能说明一切问题，在短短数分钟影像中，排球的出现可谓寥寥无几，而其他运动也不过是陪衬，但性感的泳衣却以将近百余种形态展现在了所有观众面前，而大多数泳装绝对是秉承"节俭致富"的宗旨做出来的，配合暧昧的"现场换装"系统及超越物理轨道的X摇，轰杀了所有在场男性的感官，而之后的销量也足以证明这招的效果。

当然不是所有游戏都能做到《DOA》这么露骨的地步，但终归也打出了用美女换装的计两来吸引玩家的眼球。依旧是《最终幻想X-2》，游戏的换装系统虽然本意是用来变换角色职业之用，但其那种"朦胧美"的用意自然瞒不住玩家的眼睛，或者应该说史克威尔根本不想隐瞒本来用意，还有不少玩家在二周目打最终BOSS时不惜铤而走险自愿被打到临死后再帮BOSS加血，这一切也都是为了通关后的米兰时装秀，而三周目尤娜的比基尼更让人鼻血横飞，这一切还不够，最后史克威尔索性增加了T台秀的模式，让三位女主角依照玩家的喜好随意更换任何服装。其为增加游戏耐玩度用心之细，手腕之高，绝对不在"脱裤魔"之下。

换装无极限

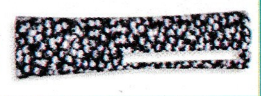
不仅游戏中的人物会不停换装，就连其他相关联的东西也是如此。在《GTA》的世界中，如果你正被警察追捕而又不想改变自己精心设计出来的外貌，那你就可以驱车前往喷漆场喷漆，几秒钟内车子换装完毕，而且效果与人物换装是一样的，可惜这里不做罪孽过于深重人的生意。而NDS的《星之卡比》和《新超级马里奥兄弟》也可以通过收集隐藏宝箱和收集巨型金币来改变操作面板的风格，让玩家可以在自己喜欢的操控环境下游戏。

当然作为运行游戏的各大主机也不会甘愿落后于人，起先玩家只能自己DIY主机帮其贴上各种贴纸，后来官方也注意到了这一商机，便推出了更加符合主机风格的官方贴纸，到了PS2时代，厂商更聪明地推出了各种颜色甚至各种限定版的主机让玩家挑选自己的喜好；而到了X360则干脆变成了可更换面板的主机，让你购买一台主机后可以再次消费购买各种面板。









结束语

其实只要仔细观察，几乎所有游戏都有换装的艺术，就连FC上的《俄罗斯方块》也有每种等级方块颜色不同这一设定。厂商们也在为了吸引更多的玩家而不停探索着，在保留并完善现有所有模式的情况下，不断地推陈出新。而我们在现实中，也不仅仅只是日常生活中不断的变化外表，那些ACG爱好不断地COS自己喜欢的角色，这也可以说是一种换装的艺术。新的一轮次时代大战的序章已经展开，凭借PS3怪物般的机能，X360强大的网络交流系统，Wii的新颖体感设计，千变万化的换装艺术又将会以什么样更加新颖另类的形态展示在我们面前，这就需要游戏制作者摆脱传统的束缚，运用他们天马行空的想象来造福广大玩家了，正如广告语所说的那样——没有想不到，只有做不到。让我们在游戏的世界中尽情的秀出自己的魅力与个性吧！^_^

掌机研究室

主持人：兰姆

今天你"变砖"了吗？

研究室专题 Vol.15

PSP使用安全之道

"降级"、"刷机"、"变砖"，PSP三大关键词。在连续几期的"降级"和"刷机"之后，这期我们来谈谈"变砖"。先简单说说"变砖"的根本原因："降级"和"刷机"，刷机：写固件芯片的过程叫做刷机，而固件则是指固化在主板芯片上的特殊操作系统，固件芯片特指保存这些系统程序的芯片。

举个例子，我们身边的手机，例如Nokia的机器，只要在待机界面按下"*#0000#"就能查看到系统版本信息。这些系统或简单，如3100；或复杂，如N93，它们都是保存在机器内部的一块固件芯片内的。而Nokia也会在一定时候推出新版本的系统修正此前的些bug，这个只有在"客服"才能进行，另外由于出厂的原始系统都是经过严格的测试的，通常都不会涉及什么无法正常使用的Bug，也就不会发布公告要求升级，而在日后的新出厂的手机中默认安装。而如果购买了水货手机，而没有简体中文，则必须去水货JS那里刷上中文系统。

在PSP之前，包含NDS在内的各种主机也都是拥有相应的系统和安装固件的专用芯片，但从PSP开始，游戏机的系统进入了可自行升级的时代，Sony频繁发布系统升级包也成为了一个PSP特有的现象。

所以，刷机其实也可以简单的理解为一个系统的安装过程，无论是否属于"破解"行为。而就连官方系统升级也属于刷机范畴。

但麻烦就出在这些机器和我们的电脑不同，电脑其实有两套系统，一套是BIOS，基础输入输出控制，对于机器的基础启动程序会放在主板的BIOS芯片上，然后才是我们平时所熟悉的Windows。Windows系统由于某些原因导致系统崩溃，我们还可以正常开机，在字符界面下利用系统安装光盘重装系统。而如果BIOS里面的信息被破坏，例如CIH病毒，那么机器将完全无法启动，这时候只有拿着主板去电脑城"刷"芯片了。

回到我们身边的PSP，PSP的固件芯片只有一枚，也没有像电脑那样保存在储存设备上的"上层"操作系统，一旦写入操作失败，将导致固件芯片中的信息被破坏，也就使得机器无法启动。

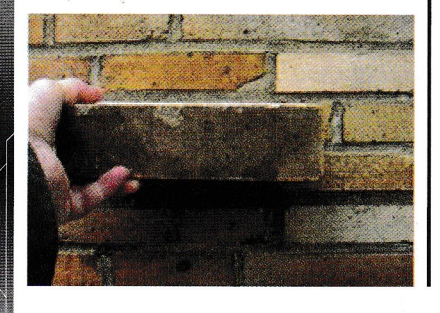


三大经典变砖案例：

·使用降级包，或者Sony官方升级包刷机，中途时将电池卸去，或者强行关闭主机电源，由于写入操作并未完成，系统不完整无法启动机器。

·2.71（含TA-082）降级前不将系统设置为英文界面及字体，而依旧使用1.50系统不存在的中文界面，将导致降级后无法找到正确的系统文件而无法启动。

·2.71 SE系列以及最新的3.03 OE系列自制系统，刷入中文界面补丁后再进行其它有关固件芯片操作，如升级至更高版本，或者蓝屏后选择中文，返回原始1.50系统，都将有可能导致系统无法启动。



预防变砖四大守则：

不得不承认，带有破解性质的刷机是有极大风险的，然而我们在诱人的新功能面前应该保持怎样的一个态度呢？

第一，切勿盲目尝试

一个新的破解技术的出台之后，不要盲目的跟风尝试，即使已经有大胆尝试的成功案例摆在面前。在大多数时候，很多使用上的问题在第一时间都没有被发现出来。例如2.71系统降级，在国外的说明文档中并没有提及任何关于不可在中文下直接降级，因为开发出降级程序的Hacker不使用中文，往往忽视了这点。这些使用注意事项都需要一定时间的总结和归纳，所以请务必关注论坛及网站的教程更新，而杂志上的总结版教程是你最好的选择。

第二，务必仔细阅读

能够被提及的肯定是重要信息，请务必认真阅读教程上的每一个操作步骤和注意事项的每一个字，请不要自做主张跳过某个步骤，或者增加不必要的特殊操作。很多时候失败的原因就是因为忽略了某个细节，而很多PSP的基本操作也都写在了主机附带的说明书上，例如港版主机所附带的都有中文说明，认真阅读肯定将带给你许多收获。

第三，设置使用英文

除非是Sony官方系统升级包，在运行任何刷机程序之前，请保证你的系统界面以及系统字体使用的是英文，作为世界范围内的通用语言，英文软件和系统是最为稳定的。另外，不要求达到CET-4等级，但至少也请掌握一定量的必要英文词汇，至少明白PSP的各项菜单条目的意思，例如，System Setting。

第四，拒绝不明软件

请使用http://pocket.levelup.cn上所提供的软件，这里的软件都以傻瓜包的形式提供，最大程度的降低误操作带来的风险。不要下载不明作者及出处的中文补丁、变频补丁等带有刷机性质的补丁程序，这些程序的危险性远大于降级包。目前没有人能保证自己的软件绝对安全，我们只能相信已经为大众认可的Dark_AleX这样的杰出人士。

遵循以上几点，可保PSP安全无恙。

但如果不幸降临到你的身边，我们也不用害怕，PSP还是可以救活的，绝不会就此变为一块砖头。

变砖恢复方法

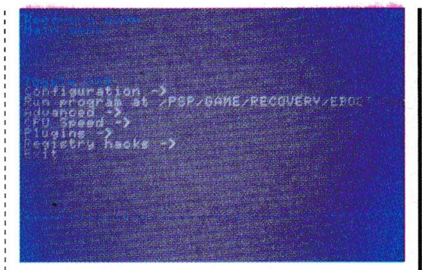
如果你安装了自制系统，例如2.71SE-A、2.71SE-B、2.71SE-B'、2.71SE-B''、2.71SE-C、3.02 OE-A、3.02 OE-B、3.03 OE-A 3.03 OE-B中的任何一个，在不幸变砖后，大多数情况下还是可以按住R键进行“恢复模式”（Recovery Mode）重刷机器，可以重刷1.50系统，也可以重刷自制系统。

下载地址：http://pocket.levelup.cn/show.php?id=2077

操作方法：

按住R键开机，选择第一项“Toggle USB”，可将PSP与电脑连接。这时可将下载到的恢复包拷贝至记忆棒根目录。然后在主菜单内选择“Run progame at /PSP/GAME/REVOVER/EBOOT.PBP”即可开始重刷系统，请在此时务必保证电池剩余电量在75%以上，并确认连接可靠的电源，以防不测。

如果自制系统连按住R键开机都无法进入



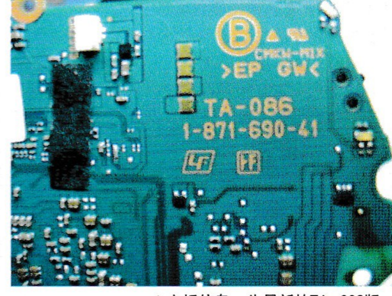
恢复模式，或者你原先使用的是官方系统，那么你现在已经没有办法用自己的力量使PSP复活了，方法只有一个，到附近的电玩店寻求帮助，也就是硬件刷机，也就当是“硬降”了一次。请不要把硬件刷机想象的如此可怕，PS2改机、X360刷光驱（刷光驱固件）不一样也是要打开机器？目前相关硬降技术已经颇为成熟，已经不再会对PSP造成硬性损坏，也不会再出现以前不完美时期所出现的MAC地址不符、无法联机等问题。刷好后的机器版本将是1.50。目前各地收费不等，大致的范围在100元至150元之间。

硬降/砖头恢复直击

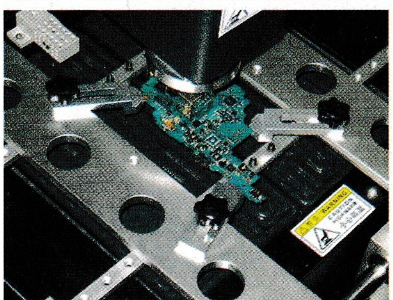
硬降的过程其实就是用硬件的处理的方式，重新写入PSP固件信息，和软降是异曲同工。



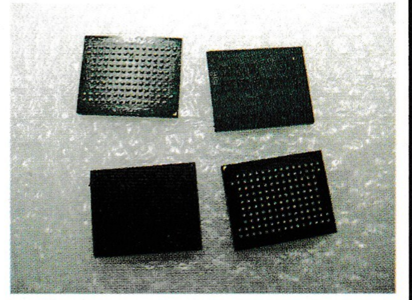
▲拆机，小心灰尘进入，一定要找拥有良好环境的店子。



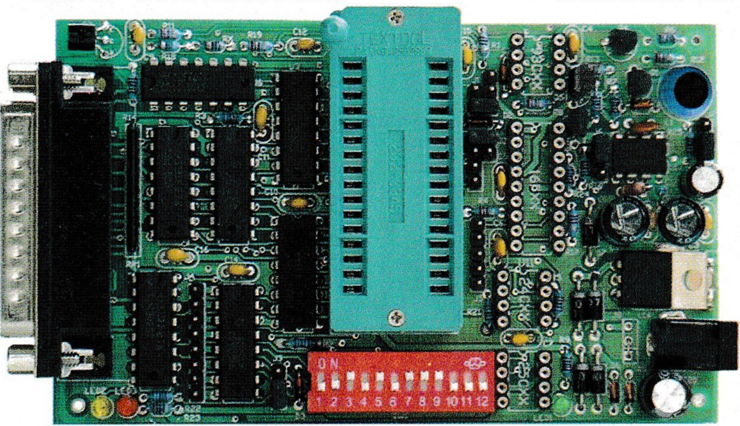
▲主板信息，为最新的TA-086版。



▲拆装芯片的BGA返修台，需要使用专业设备。



▲PSP的固件所使用的是三星芯片。



▲刷写芯片所使用的编程器。

3.03 OE系统更新日志

在短短一周之内，Dark_AleX进行了多达三次的升级，让我们来看看具体有什么改动：

2007年1月5日
3.03 OE-A系统发布

· 将系统由3.02升级至3.03

· 支持PS ISO的压缩

· 支持document.dat（边游戏边攻略）

· 修正了UMD区码设置为为全区码时不可用的BUG

· 修正了一些代码上的错误

· 重新编辑了OE的开发包

软件版本	3.03 OE-A
适用范围	PSP1.50、2.71SE系列、3.02OE系列
http://pocket.levelup.cn/show.php?id=1997	

2007年1月7日
3.03 OE-A2(A')系统发布

· CPU调速，只支持运行UMD/ISO游戏使用，不支持在XMB及其它自制软件中使用

· 修正了恢复菜单（Recovry Menu）的多个Bug

· 修正了一小部分UMD模拟的代码，修正之后更安全

软件版本	3.03 OE-A'
适用范围	PSP：3.03 OE系列
http://pocket.levelup.cn/show.php?id=2015	

2007年1月11日

· 支持在PSP系统下直接播放全屏尺寸的480*272的普通MP4-AVC文件（通称480MP4），媲美UMD画质

· 优化程序结构，令游戏时有更多内存使用（更多插件）

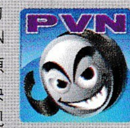
· 支持100张以上图像的新版docmaker发布

· 一些小Bug的修正

软件版本	3.03 OE-B
适用范围	PSP：3.03 OE系列
http://pocket.levelup.cn/show.php?id=2048	

Ezbuilder

Ezbuilder受到广为好评的专业级影片压制工具，由目前国内最具影响力的专业掌上视频压制小组PVN制作，能够在同样质量的片源基础上，压制出比其他转换软件更为清晰的各种掌上视频。该软件以让任何人都能轻松掌握为目的进行设计，无须任何复杂设置，任务均由软件自动处理完成，任何人都能压制出高清视频。



*对应包含RMVB在内的目前几乎所有的视频格式

*支持PSP/NDS平台上的.MP4、AVC、PMP-AVC、DPG、DPG2.0等格式输出

*自动识别4：3/16：9等画面比例，并自动进行黑边处理

*自动侦测码率调整画质，并保持音频视频同步

*支持多种字幕格式

最新版2007则增加了对3.03 OE-B的480MP4格式的输出支持，能够在PSP上呈现出更为优异的画面。

软件版本	2007
适用范围	PSP/NDS
http://pocket.levelup.cn/show.php?id=2057	



玩汉化的21岁MM

汉化者对于国内的玩家来说，真的能算是“最可爱”的人了，他们不计回报的付出只为了能让大家玩上使用我们母语的游戏。而汉化者在国内玩家心中的形象多半是高深莫测的计算机高手，然而谁又想过，在这批“可爱的人”当中也有不少可爱的MM。

L：冰冰小姐，您好！

I：叫我冰冰就可以了……

L：那好，那好……敢问冰冰年芳几何？

I：好直接啊……21岁，我才刚毕业半年而已。

L：啊哈，如此年轻的女士一般是不会隐瞒自己年龄的，所以我就不客气了。来，我们切入正题，据我所知，玩游戏的MM真的是少之又少，而且还投身于汉化事业的就更是稀有动物了。

I：过奖了，我正好懂些日语，然后有朋友需要帮忙，于是就开始搞汉化了。其实也很简单，我们负责把导出来的文本按照规格翻译成中文，然后润色就可以了。其他复杂的还有美工和破解来一起完成。

L：翻译？这也很了不起啊，想必冰冰是日语达人？1级吗？

I：也不是什么达人啦，我的日语才过2级而已。不过在公司主要负责和日本客户进行沟通，业务担当的说，口语方面会更好一些。

（日语的级别和CET正好相反，数字越大，级别越低）

L：已经很了不起了，作为业务担当的话，如此年轻的OL平时工作一定很忙吧？

I：其实和你想得完全相反，在没有事情的时候每天都闲得要死。所以我常在上班时间帮忙搞翻译，不找点事情来做，会无聊死的。

L：无聊的话可以上班打游戏啊，何必累死累活搞汉化？

I：虽然是因为无聊，但如果用自己会的东西来造福大众也没啥不好，而且也当巩固一下日语。所以就算下了班，只要有需要翻译的，忙到三更半夜是家常便饭啦，已经N个月没睡过超过5个小时的觉了。

L：果然是很充实的人生啊！

I：还好啦。充实点好。汉化这事情完全就是一群人瞎忙活，为的只是想让更多的人能真正的感受到游戏的精华部分，这样也就不会把汉化当作一件工作或者任务，更不会觉得是一个负担。

L：冰冰其他时间都喜欢做些什么？

I：看日剧，看动漫，玩游戏，听音乐（日语歌为主，另外经常听CD DRAMA）。

L：有参加过玩家的聚会吗？

I：有啊，以前经常去，不过现在去的少了。群聚会后来基本都变成私人聚会了……而且平时也一直出去玩的，而到了周六周日反而都有其他的事情，所以就渐渐不去了。话说，今天还有以前一个群里的朋友叫我元旦出去玩呢。

L：美女走到哪里肯定都是受到热烈欢迎的。

I：我不是美女……

L：平时都喜欢哪方面的游戏？

I：《勇者斗恶龙》、《火焰之纹章》、《永恒玛娜》，《北欧女神传说》、《泪指轮传说》，喜欢可爱清新的画风的游戏。

L：听说你总是随身携带NDSL？

I：是啊，不过也就是一个月前才买的，之前我一直都是玩PS2，没买过掌机。掌机不像家用机，我可以为了打《DQ8》坐在家里一整天，直到看3D地图头晕了，才休息不打，而玩掌机的话似乎没这个耐心。

L：哦？

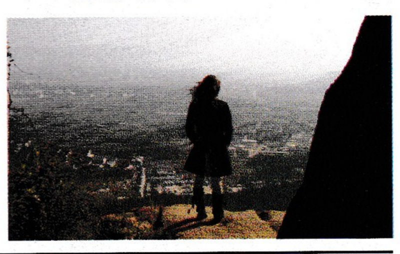
I：不过，谁让最喜欢的《DQ》要出在NDS上呢，所以知道这个消息后就马上买了NDSL。反正想玩的游戏也越来越多，机器也不贵，就先买回家玩了，比如最近在玩《DQMJ》。

L：《DQ》系列的魅力果然不同凡响，不过对于国内大部分玩家来说，无法看懂剧情确实是一个很大的遗憾，希望ICE所在的APEX汉化组能够带给国内的玩家惊喜。

I：如果有机会的话，我也希望能够亲手汉化自己最喜欢的游戏。

L：很高兴你能接受这次采访，也借这个机会代表国内玩家向全体汉化者致以最崇高的敬意。

I：你太客气了啦。



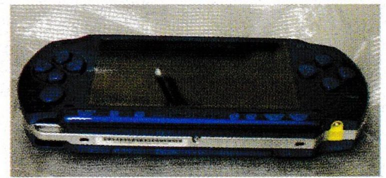
市场风向标

主持人：断腿蜘蛛

这年头，节日还真多。过完老外的圣诞节，现在还有传统的元旦节要过。刚好，元旦又是蜘蛛我上班！见鬼了！老天看来存心是不想让我过节了！既然是这样，那大家就陪我一起进入今天的市场风向标吧。

市场综述

PSP凭借目前近乎完美的硬件降级技术，多款颜色主机争相上市以及自制系统3.03 OE系列完美破解了PS模拟器。所以在07年的刚开始就掀起了一阵PSP热潮！相当多的玩家冲着能随时随地享受当年那些充满回忆的经典PS游戏而毫不犹豫地入手了PSP（PS游戏的魅力还真是大啊）！



目前，所有颜色的PSP都均已在国内的各大电玩店有销售，包括：黑色，蓝色，白色，粉红，银灰色这五种。其中：蓝色，银灰是欧版限定版，货源较少，但做工也较其他的PSP有提高（毕竟是限定版啊）。价格方面，1.50 豪华版的PSP价格为1650元；而蓝色的PSP比较特殊，货源少的原因导致价格较高，但也只高出其他颜色版本PSP约50元（相同系统版本的基础上）。另外，TA-082以及新颜色主机等也都是可以通过硬件降级的方法降级为1.50，然后再安装更强大的3.03 OE系统；而但凡可以软件降级的机器，90%已经被JS降级，并当作1.50出售，而剩下的10%也会以可以降级的版本高价出售，不必期待能够超低价购买到可以自行降级的机器，所以购买时不必要顾虑什么版本问题了，直接买已经降好，或者直接要求降好后再付款。

蜘蛛再和大家报告一下当前PSP配件方面的价格。首先是必备的记忆棒，当下2GB高速棒的价格持续下跌，目前已经降到245元，而低速棒的价格则降到180元。4GB棒方面，目前市场上的4GB组棒依然是低速棒，价格为410元。但是，不久前有人在某网站上刊载了一篇“4GB棒第二版”（高速的4GB组棒）的软文；就此，蜘蛛也咨询了供货商，得知，这批所谓的高速棒其实是2GB组棒的增容棒（实际芯片还是2GB的，通过特殊手法增容为4GB）！而且其价格也是高的惊人，大约要700元。蜘蛛在此还是建议大家缓缓再考虑入手，毕竟增容棒的问题多多。说完棒子后，我们再看看引导盘，目前廉价游戏引导盘已经有《赏金猎犬》了。价格为140元，而普通的全新引导盘的价格为110元，翻新的引导盘为90元。之前的差距并不是很大，大家可以结合自身情况选择购买。

说完PSP后，我们再看看在世界范围内势如破竹的NDSL。由于国内“三免”烧录卡的市场影响力逐步扩大，NDSL和iDSL主机的销售势头在也随之逐渐升温。这种情况下行货iDSL的正规保修服务的优势就越发地体现出来了。目前NDSL/iDSL的价格都是1160元，其他颜色略贵，贵族粉（珠光红）1180元，海军蓝（珐琅青）的iDSL/NDSL价格是1190元，而喷射黑NDSL（iDSL没有黑色）价格则相对较高，目前市场售价为1220元。总体来看几种颜色的价格差别不是很大，大家可以安心的挑选好自己喜欢的颜色后再购买。

烧录卡方面，由于R4带来的价格冲击，造成之前SLOT－2的烧录卡无奈地都提前退出了战场，而少数几个能幸免存活的估计只有G6L这样固定容量的SLOT－2烧录卡了。现在R4的价格是200元（官方售价为198元）。大家千万不要相信某些JS的恶意抄作！R4的货源还是很足的，200元以内一定能拿下！而同属近期热门的EZ5价格为250元左右，相比R4来说，价格上的竞争力略显不足。而SC－DS的价格则是目前最高，居然高达280元。还有就是已经步入黄昏的AceKard，兼容性方面没有太大优势，而价格却鹤立鸡群，370元的天价令人望而却步，不得不让人觉得遗憾。microSD卡方面，以1GB为标准，日产的PNY microSD卡的价格是220元，台湾KINGMAX的价格是200元，SANDISK的价格是250元，KINGSTON是240元。这里当然还是推荐大家购买日产PNY和台湾的KINGMAX较为好用，速度快。评定的标准是运行《恶魔城 废墟的肖像》而不死机。大家购买的时候可以直接拿这款游戏来测试。

蜘·蛛·寄·语

又到年尾了（中国年），大家在游戏的时候一定要注意多休息，学生玩家们也注意考试的日子也要来临了。大家应该放下手上的游戏，好好应付即将到来的期末考了。而和蜘蛛一样在外的游子们也应该多多和家里人联系了哦，增进一下感情。

最近论坛上DS烧录区开设了活动，悬赏LVP哦，只要帮助其他会员解答他们的疑惑就可以轻松得到LVP！大家一定要多多参与哦。

最后，有一个关于SLOT－2烧录卡的问题，使用PASSKEY3做为引导卡，EWIN2/SC系列做烧录卡的朋友们，你们记得一定不要把烧录卡插的太紧，否则会出现认不到卡的情况。原因尚未搞懂，但是，问题既然被发现了，那大家就多多注意一下吧。好了。我们下期栏目再见。



由广州白云出品的R4，是目前较为热门的SLOT－1烧录卡。

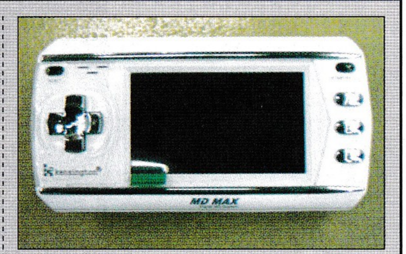
热力商品

看完了近半个月的市场动态，接下来进入我们的“热力”商品环节！

大家是不是还在为自己买了粉红色的PSP却没有想对应的软包而感到遗憾呢？今天，蜘蛛告诉大家一个好消息，国内产商们再一次瞄准了PSP配件市场，在PSP大行其道的今天推出了这款仿原装软包。大家一起来看下：

外观上看起来的确不怎么样，主色和边框的颜色反差有点大，让人看起来总觉得有些别扭，可是手感还是相当不错的。不知道是产商良心发现还是客户反应的多，前段时间，这些组装的软包手感越来越好了。这款包也不例外，而且，这款软包的包装甚至比其他的仿原装软包来的好，吊绳也比较结实。但是，这批货到店时，蜘蛛还是发现了个别软包来货不良的情况。主要是翻开包的内部，可以看到包里面布满了密密麻麻的黑点，也不知道是什么，多半应该是使用了劣质的棉花导致的吧！不过从外观和实用度来说，还是不错的。时常价格为12元！买了粉红色PSP的玩家们还等什么呢？





▲MD－MAX

大家不要看花眼了，这绝对不是PSP的新型机。这款是我们国产的掌机！不知大家还记得之前我介绍过的“OS”吗？（One Station）那款国产的高清掌机？现在，京士顿产商再接再厉又推出了OS的进化型——“MD－MAX”，就是图片上的那台。类似当前阉割版烧录卡一样，这款MD－MAX也是掘弃了FC游戏，转为MD专用掌机！16：9的大屏幕配合上高清的液晶屏，完全把我们带回MD年代！那个超级忍的世界，那个铁勾船长的海盗船上……蜘蛛试玩的时候，是玩经典《超级忍》，很庆幸的是，高速的移动画面下，屏幕没有出现残像，而且屏幕图象解析度很清晰，玩久了也不会累。当然，这款掌机也有缺点所在：首先是手感问题，拿在手上给人的感觉就是不太稳。也许是次世代掌机都没有减肥成功吧，自己也习惯握着重重的掌机跑来跑去的，因此拿起MD－MAX的时候竟然觉得轻飘飘的，而4节7号电池的使用时间和价格上的对比，也让人觉得颇为昂贵。但是，做为一款国产主机，能做到今天这份上。大家还奢求什么呢？目前市场采用开放式销售，价格为298元！相当划算的掌机，喜欢怀旧的朋友不妨买一台来把玩。

以上商品均为厦门快乐多电玩提供！



对Apple的粉丝来说，1月是伴随着激动与失望而来的，因为传闻已久的苹果手机iPhone，终于在1月10日震撼发布了。相信全世界的Apple粉丝都兴奋激动+热泪盈眶。但对中国的粉丝而言，短暂的激动之后就只有失望伴随，因为这么华丽的东西不知何时才能进入中国市场，想更换iPhone的朋友们，请日夜关注新闻继续煎熬吧！总有一天乔布斯会大发慈悲的。

本期休闲吧iPhone当然是数码部分的主打内容，除此之外还精心为大家准备了一个新栏目——趣味收藏，希望读者朋友能够喜欢。

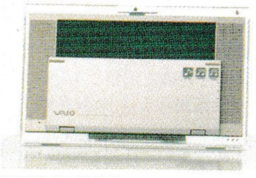
Breath



新潮数码

主持人 Hikaru&风间仁

索尼公布两款新概念VAIO



VAIO LA38C

- 可以随意移动的薄板PC
- 预装Windows Vista Home Premium

这是SONY新推出的一款薄板电脑，概念新颖，外观设计也堪称一流，透明的面板外框有点类似高端BRAVIA电视的意思。这款电脑可以随意摆放在家里的任何地方，并方便移动，是以一体化台式机的概念和笔记本设计理念（包括组件）的结合体。以这款VAIO的性能和体积来看，应该算是中端产品，估计上市时价格会在RMB10000元上下。

主要规格表	
处理器	酷睿2T5600
硬盘	120GB SATA 5400转
内存	1GB DDR2
图形	NVIDIA GeForce Go 7400
显示器	15.4" WXGA (1280×800)
光驱	DVD+-RW/+-R DL/RAM
重量	约 4.5Kg
电池	锂离子，约2.0小时使用时间

VAIO G系列



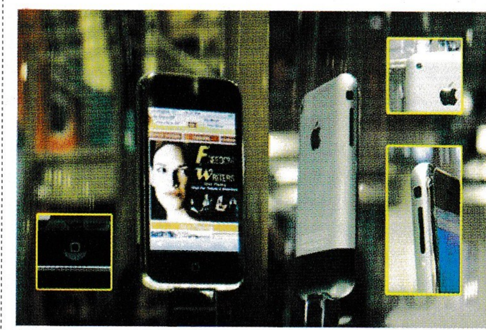
- 仅重1.15Kg
- 预装Windows Vista Business

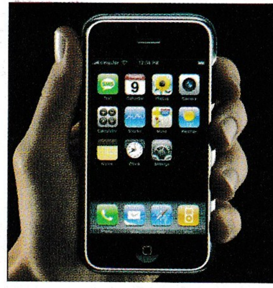
这是VAIO家族的一款超便携PC，卖点在身材和机身坚固度。这款机器使用LED背光的显示，最长电池使用时间可以达到11.5小时——注意，这可是在Windows Vista下的使用时间。目前公布的使用Windows Vista的笔记本中，电池续航时间还没有超出这款笔记本的。这是一款典型的轻便商务机型，性能足够满足大部分商务办公需要。不过价钱嘛……根据现在的TX系列价位推算，应该在RMB15000元以上。

主要规格表	
处理器	酷睿U1500
硬盘	100GB
内存	1GB DDR2
图形	英特尔 945GMS芯片组内置
显示器	12.1" XGA (1024×768)
光驱	DVD+-RW/+-R DL/RAM
重量	约 1.15Kg
电池	锂离子，约11.5小时使用时间

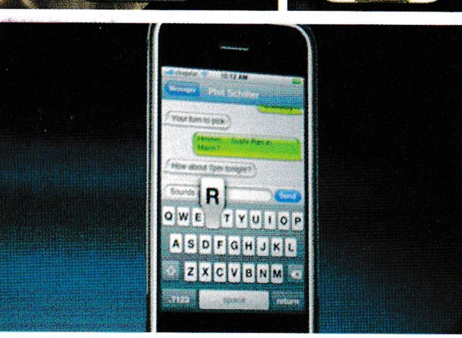
苹果 iPhone震撼公布！>>>

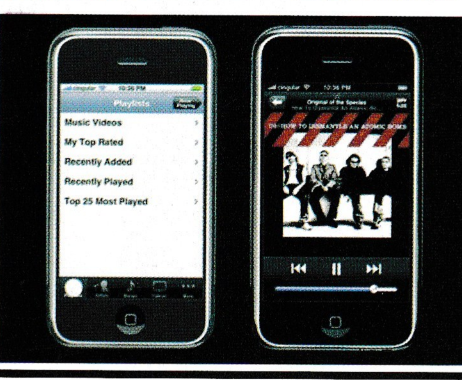
美国时间2007年1月10日，在Macworld2007大会上，苹果公司发布了旗下第一款手机产品——苹果iPhone，从而正式进入无线通信领域。这款世人期待很久的神秘手机问世，吸引了全球的目光，iPhone与苹果公司顿时成为了全世界的焦点。在乔布斯将iPhone公布于众后，公司的名称“苹果计算机公司”也随即改为“苹果公司”，标志着苹果从个人计算机领域转向消费电子的路线。

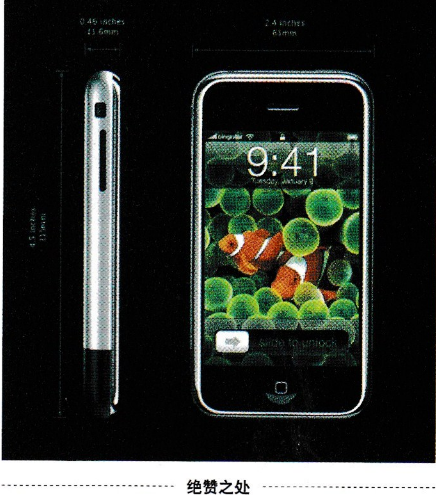












绝赞之处

- 绝佳的工业设计和赏心悦目的界面
- 4GB/8GB内存容量
- 内建WiFi（802.11b/g）、EDGE、蓝牙2.0
- 新型多触点（Multi-Touch）高解析度触摸屏（TFT，480×320）
- 内置Safari浏览器
- 内置iPod
- 支持高品质视频播放
- 支持图片和视频拍摄
- 内建有预测功能的虚拟QWERTY键盘
- 支持GSM850/900/1800/1900 MHz
- 115x61x11.6mm，135g

失望之处

以下信息部分摘自《The New York Times》的专栏作者David Progue的使用手记。

是3G格式的吗？
——不是。

可以自己更换电池吗？
——不能。要换电池请找苹果服务商。

真的可以运行Mac OS X吗？
——不能。

浏览器支持Flash和Java吗？
——不支持。

能添加新程序吗？
——很遗憾，目前的情报是：不能。

它可以运行Palm，Symbian，Windows Mobile的程序吗？
——不能。

能打开Word和Excel文档吗？
——不能。

能和Outlook同步吗？
——不能。

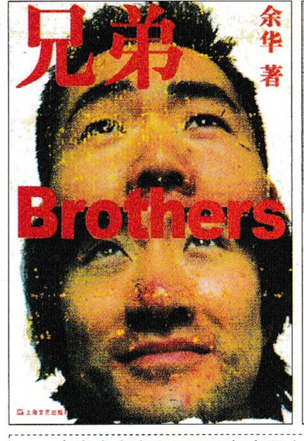
此外，David Progue还在其Blog中提到了不少关于YY iPhone的人们提出的问题：“它能在水下用吗？它能通过阳光充电吗？它附带一个光学扫描器用来监测人眼的运动，以让你仅仅通过注视和眨眼就能给通讯录里的某个家伙打电话吗？Apple，你要走的路还很长啊……”

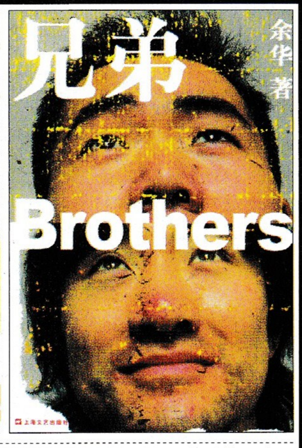
城寨书房
主持人 Hikaru

兄弟（上、下）

作者：余华
出版社：上海文艺出版社

《兄弟（上）》自05年出版以来，受到了读者以及文学评论家的颇多微词，文坛期待10年的余华新作没有像《活着》和《许三观卖血记》那样带来震撼。06年3月中旬，《兄弟（下）》终于出版，首印30万册，一上市就成为畅销小说。但与市场的良好反响截然不同的是，部分读者对小说提出了尖锐批评。有人认为余华对当下的叙述太夸张，有人认为小说的语言太贫乏…… 面对众多质疑之声，余华坚称《兄弟》是一部让自己满意的作品，比《活着》、《许三观卖血记》更加丰富和饱满。余华曾说过：写作不是一种生活，而是一种发现，它通过一个什么事情，调动过去的生活积累，同时又给它一种新的生活容貌。《兄弟》在叙述过去的生活时，虽然并没有绕开那些共识性的历史记忆，但是，它却从特定的历史苦难中发现了爱的宽广。余华还说，事实上，我是写到下部的时候，才知道自己是在写作一部什么样的小说。作家都愿意去写作久远的故事，因为在久远的时代里更容易找到文学中最引人入胜的传奇性。当我写到下部时，我突然发现今天的中国充满了传奇性，应该说是现实和传奇合二为一了。这是一个叙述者千载难逢的时代，只要写下了真实的现在，也就同时写下了持久的传奇。





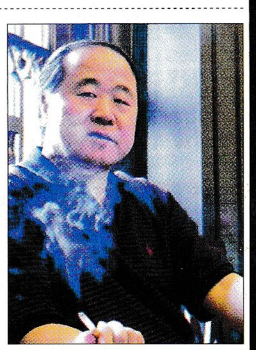
本次为大家介绍2006年中国小说销售排行榜上位居前列的两本小说。同时，这两本小说也是我个人推荐给大家的寒假调剂品，希望大家喜欢。



生死疲劳

作者：莫言
出版社：作家出版社

莫言的《枯河》上了语文课本，可现在推荐这本书，我的心里稍微有一点忐忑。如果大家已经习惯了青年作家们的小说，对这本书可能无法读得进去，但若是你肯花点心思看上几个章节，你会认可莫言的小说功力，认可这部小说的力量。《生死疲劳》叙述了1950年到2000年中国农村50年的历史，围绕土地这个沉重的话题，讲述农民与土地的种种关系。小说的主人公之一集中阐释着农民与土地的关系，而另一个主人公即小说的叙述者，则在六道轮回中，一世为人、一世为马、一世为牛……从不同的视角讲述他所看到的故事。小说透过生死轮回的艺术图像，展示了建国以来中国农民饱经患难的生活和他们顽强、乐观、坚韧的生命。故事情节极端、怪异、变形、荒诞，但是与寄寓其中的哲理浑然天成。全书从内涵到外延充满了作家的探索精神，充满了艺术灵气。究其所达到的艺术境界而言，这是一部划时代的史诗性作品。



音乐茶座
主持人 玛鲁斯

流·行·音·乐·豆知识

硬核说唱（Hardcore Rap）

硬核说唱，Hip-Pop的一种，说唱中一种更具有力量感的音乐形式，打破以往说唱及舞曲的形式，具有更强的破坏力和煽动力，其背景总是伴以不断弱化的鼓点，而歌词也大都反映与社会背道而驰或与一般人相异的思维方式。

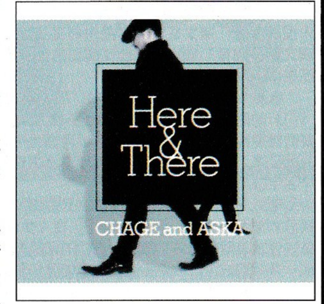
硬核说唱涉及到好几种不同的音乐感受，其特征可以概括为对峙性和侵略性，它表现为：热情奔放的主题、猛烈强劲的鼓点、吵杂的取样与制作，或是其中任意几种的结合。硬核说唱是强硬的、体察民情的、激烈的，而且常常是威胁性的，不过威胁并不是总都存在，它也有幽默和生机勃勃的一面。最早的硬核说唱出现在上世纪80年代后期的东海岸，那时候艺人们开始远离了派对节奏以及对扩音器技术的夸夸其谈，他们的音乐和语言开始反映这个布满沙砾的、粗糙而残酷的城市环境，通常它们也是在这个环境中被创作和被欣赏。在上世纪90年代初期，硬核说唱与西海岸的匪帮说唱本质上是同义的，直到1993年Wu-Tang Clan的出现，他们极少地、降到最低限的鼓点和紧绕着弦声与钢琴的小样成为被广泛效仿的风格。以它充满冲撞与猛力击打的唱片和城市街头恶棍坚毅不屈的精神，硬核说唱在上世纪90年代后半期成为说唱音乐里最受欢迎的混和音乐风格。像the Notorious B.I.G.、DMX、Eminem和Jay-Z这样的艺人们已经成为了白金销量的超级明星。

CHAGE&ASKA，简称C&A或CA，中文译名恰克与飞鸟，是成立于1979年的日本重量级二人组合，迄今已有超过二十年的历史。CHAGE原名柴田秀之，墨镜和帽子或头巾是他的标志，他生性幽默、豪放，喜爱饮酒，喜爱电子游戏，甚至有时会失去节制。ASKA原名宫崎重明，与CHAGE同年也是同乡，他不仅是一个出色的音乐人和歌手，也是一位诗人，曾经出版过诗集“Only Lonely”，在专辑的歌词内页上也常常有他写的诗。CHAGE和ASKA两人无论在性格上还是音乐风格上似乎都找不出任何相似的地方，也许惟一相同的只有对于音乐的热爱和执着，二十多年的合作历程，两人早已成为了最默契的搭档。时分时合的合作方式，总能为两人注入新的音乐元素。

进入80年代以后，日本乐坛偶像风潮日盛，C&A之类的实力派歌手受到了忽视。但他们仍然进行着自己的创作，在音乐事业中不断进行探索。从刚出道时的民歌曲风，渐渐融入了更多的音乐元素，曲风朝着POP的方向发展。1991年，C&A终于迎来了事业上的高峰。单曲“SAY YES”获得了280万的销量，之后的专辑“TREE”更是引发了日本乐坛的“大树效应”，造成了实力派歌手的大反击，奠定了C&A在日本乐坛的崇高地位。

如今他们在音乐风格上更趋多元化，虽然唱片的销量无法与从前相比，也不再是站在潮流最顶端的歌手，但他们对音乐的热爱和执着始终如一。做自己想做的音乐，不迎合大众的口味随波逐流，这是他们现在的宗旨。

（本期levelup音乐台收录主打单曲《Here&There》）



◆专辑：Here&There
◆演唱：CHAGE&ASKA
◆发行时间：2007年01月10日
◆Oricon 2007年01月10日单曲排名：第1位



◆专辑：Eminem Presents：The Re-Up
◆演唱：群星
◆发行时间：2006年12月05日
◆Billboard 2006年12月15日～2006年12月21日排名：第2位

《Eminem Presents：The Re-Up》是Eminem个人的公司Shady Records发行的一张精选集，虽然不是Eminem的个人专辑，但依靠他个人强大的号召力，这张《Eminem Presents：The Re-Up》在美国发行首周还是大卖了30万9千张，获得了当周Billboard 200专辑榜的亚军。在此之前，Eminem个人最新的作品是2005年12月发行的精选集《Curtain Call：The Hits》，发行首周便空降Billboard 200专辑榜的冠军，首周销量为44万1千张。

除了Eminem本人的作品之外，这张Shady Records家族的精选集还收录了Eminem的得意弟子，狂人50 Cent、D12组合的成员、奥比·特莱斯（Obie Trice），最近成风得意的塞内加尔R&B男歌手Akon、Stat Quo、以及Shady Records两位新人Bobby Creekwater和Cashis的歌曲。去年，在Eminem发行过精选集之后，曾有传言说他将要退出歌坛，但从他在《Eminem Presents：The Re-Up》一开始的序曲当中表现出的气势来看，他不仅没有想要退出的意思，反而拉来了一大票人马，更有气势的出现在大家面前。值得一提的是，Eminem不仅本张精选集的制作与混音等较“常规”的工作，就连封面的设计和专辑内页的插图也都出自他一人之手。

作为美国说唱音乐界的代表人物，Eminem的每次出现都足以掀起波澜，但明眼人都可以看出，Eminem的这次“回归”主要是为了他的Shady Records，相比这张挂着Eminem大名的精选集，歌迷们更渴望听到的是Eminem自己的个人专辑。

（本期levelup音乐台收录主打曲目《You Don't Know》）

电影空间

主持人 玛鲁斯

电影小术语

AMERICAN STUDIO YEARS：美国片厂时代。盛行于1925年到1960年，片厂时代的影片，都以高品质的技术来增进其吸引力，吸引广大的观众。电影制作高度分工，摄制过程的每阶段都以生产装配线的方式处理。典型做法是一窝蜂跟拍受欢迎的类型电影，且叙述的惯例和公式不断重复，产生许多受欢迎的电影类型：歌舞片、警匪片、西部片、爱情片、喜剧片和剧集。

[心中有鬼]

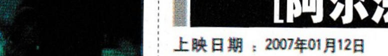


上映日期：2007年02月08日
类　　别：恐怖/惊悚/爱情
导　　演：腾华涛
主　　演：黎明、刘若英、范冰冰
发　　行：华谊兄弟影业

你能多爱一个人？乐其所乐，悲其所悲？为对方付出一切，出生入死，甘愿奉上性命？甚至，出卖灵魂，和鬼魂打交道？……君初和曼丽早论及婚嫁，却因为一场车祸，天人永隔；君初眼睁睁看着未婚妻香消玉陨，无力回天。君初整个人崩溃，整日关在阴森幽闷的老宅子里回想从前，痛苦难以名状。母亲半哄半骗逼他和三三办了婚事，盼望能藉此跳脱厄运。没想到，君初益加懊丧，更骇人的是，这栋身处竹海的老宅子，总在出人不意时，传来细碎的低语、莫名的噪音，甚至，惨淡的魅影……尽管害怕，三三咬牙顶住。她万般珍惜这段胡涂姻缘。只盼有那一天，君初对她一个笑，唤她一声妻。怎知君初不堪往事纠缠，精神耗弱病倒，危在旦夕。听着君初辗转病榻，仍不断呼求曼丽之名，三三决定了：她红着眼眶，奔回老宅，狂喊着要曼丽现身！只要能救君初一命，要她怎么样都行……曼丽惨白的脸望着哭得凄惨的三三，问：——怎样都行？

一场爱恋，无非分分合合。而兜兜转转中过分的执着，则会使它走向极端，甚至是毁灭……影片讲述了一个发生在上个世纪三十年代上海凄美的爱情故事。与其它爱情题材不同的是，片中融入了更多的悬疑元素，将一段本不平凡的爱情演绎得一波三折。作为一部在情人节档上映的爱情影片，《心中有鬼》可谓应时应景，但同时也要经受情侣们挑剔的眼光。

[阿尔法狗]



上映日期：2007年01月12日
类　　别：犯罪/剧情
导　　演：尼克·卡萨维茨
主　　演：埃米尔·赫斯基、布鲁斯·威利斯、贾斯汀·蒂姆伯拉克、马修·巴里
发　　行：新线

作为美国联邦调查局有史以来最年轻的头号通辑犯，大毒犯杰西·詹姆斯·好莱坞可谓是在美国享有盛誉的人物。杰西还在少年时期就凭借自己的聪明才智在美国与加大拿交界地区建立起了一个庞大且完善的毒品走私网络，年纪轻轻就已经赚足了银钱，并大肆花销。他在著名的西山富贵区还为自己购置了一座有宽敞的豪华别墅。其手下更是召集了几十个同样年轻的“兄弟”为他出生入死。就在六年前，一直逍遥法外的杰西因为帮派内部的毒品纠纷，愤怒地派手下绑架了一名15岁少年，这名少年正是他所怀疑的帮派内鬼的弟弟，而二人的矛盾愈演愈烈，杰西最终痛下毒手杀害了少年。杰西手下几名参与此事的帮凶被当地警察抓获，而杰西却趁机逃脱。从那以后，这位集杀人贩毒等无恶不作的年轻人便一跃登上美国十大通辑犯之列。并与警方展开了长达数年的“猫鼠大战”……

大名鼎鼎的杰西·詹姆士·好莱坞早已是美国家喻户晓的“名人”，而随着他今年的最终落入法网，曾轰动一时的“少年毒帮”再次成为人们讨论的热门话题。此时《阿尔法狗》的推出，自然成了最具话题魅力的影片。影片在大约一年前的圣丹斯电影节上小试了一把牛刀，并取得了不错的口碑。此时，罪人已经受审、正义得以伸张，人们再走入影院，回味这段“大毒枭覆灭记”的故事，想必也别有一番风味。

[门]



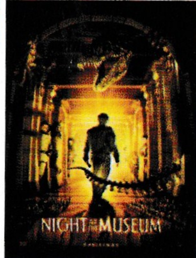
上映日期：2007年01月18日
类　　别：恐怖/惊悚
导　　演：李少红
配　　音：陈坤、杨幂、黄觉、林申
发　　行：北京荣信达影视艺术有限公司

对于第五代导演李少红来说，在作品中求新求变是个永恒的课题，继文艺片《恋爱中的宝贝》后，这位女导演又将“触角”首次伸向惊悚类型的商业大片，并拍摄完成了新作《门》。

电影《门》为配合发行需求，强调类型片的特点，特别选用了《阴阳界》作为《门》的副标题。因为发行方曾经向她提出《门》作为影片片名不是特别强调惊悚悬疑的类型片，建议她在宣传时可以考虑为电影想一个副标题。所以李少红经过一个多月的征选，最终在一千多个副标题候选中选用《门·阴阳界》这个名字。李少红说这个名字很符合她对电影的理解。

电影《门》改编自网络小说《三岔口》，其中主要描写了主人公蒋中天在欲望、猜忌和妒忌之间的一种内心挣扎，在人生的三岔口上，他错误地选择了一条不归之路，也就是阴界之路，放弃了右边的阳界阳光大道。选景上，导演颇费周折找到了重庆一条新建的盘山公路，公路左右的岔口正好符合拍摄的要求。为了刻画其中的惊悚氛围，导演和道具工作人员商量，还选用烟雾和罕见的黑山羊！黑山羊区别于普通的白山羊、绵羊和其他的所有羊，因为见到它们，从它们的眼睛里就能感受到一种不寒而栗，特别是它们的叫声，“咩，咩”的叫声听起来还真有点像叫“门，门”！蒋中天在这种充满魔幻的三岔路口，做出了自己的选择……

[街舞少年]



上映日期：2007年01月12日
类　　别：剧情/音乐/艺术
导　　演：塞尔文·怀特
主　　演：哥伦布·肖特、梅根·古德、莱约、达雷·德维特·汉森
发　　行：索尼

街头少年DJ来自洛杉矶，是乔治亚州亚特兰大一所大学新入学的学生。在新环境里感到非常不适应的他，自从加入了一个街舞爱好者同盟会之后，生活开始有了翻天覆地的变化。他的出众舞技在这里得到施展，同盟的人在景仰之余，都期待他能帮助同盟会夺取大家垂涎已久的全国街舞大赛冠军。然而他们不知道的事，纵然有出神入化的舞技，在成为同盟会最有竞争力的主心骨之前，DJ必须面对的是如何抛开残酷的往事带给他的种种阴影。在身边好兄弟和所爱女孩的支持下，DJ是否能够重新站起身来，正视前方的道路，在这条自己曾经深深热爱的街舞道路上勇往直前呢？

随着街舞在全球的风靡，街舞电影已经成为了一个较为独立的电影种类。本片有意将街舞提升到一个全新的高度，使街舞从黑人们在街区自娱自乐、自我消遣的娱乐方式升级为一个拥有锻炼身体练心智的体育竞技项目。影片所选择的插入点有别于以往街舞电影的主线，虽然也没有脱离竞争比赛这一万变不离其宗的矛盾表现方式，但在过程设计中摆脱了以往电影中的仅以表现比赛场面为主的形式，同时对于情节的强化也让影片多了些励志的味道。当然，本片的舞蹈动作设计精致洒脱，很多高难度的街舞动作让人叹为观止，绝对值得广大街舞爱好者大力追捧，超越当年经典的士气很足。

北美TOP5周末票房排行榜

单位：百万美元（01月12日—01月14日）

名次	片名	上映周数	周末票房	累计票房
1	《街舞少年》Stomp the Yard	1	22.000	22.000
2	《博物馆之夜》Night at the Museum	4	17.100	185.756
3	《当幸福来敲门》The Pursuit of Happyness	5	9.100	11.902
4	《追梦女郎》Dreamgirls	5	8.122	64.963
5	《自由作家》Freedom Writers	2	7.117	18.441



香港TOP5周末票房排行榜

单位：百万港元（01月14日）

名次	片名	上映院数	上映日数	周末票房	累计票房
1	《缘份精华游》The Holiday	22	11	0.66	6.45
2	《洛奇：拳王再临》Rocky Balboa	20	4	0.44	1.40
3	《战火旗迹》Flags Of Our Fathers	25	4	0.38	1.34
4	《时凶感应》Deja Vu	26	11	0.31	3.93
5	《巴别塔》Babel	16	4	0.30	0.98

点　评 本周末的票房冠军是索尼的《街舞少年》，在2051家影院亮相的本片狂卷2200万美元，真可谓是始料未及的小黑马。去年才刚新影史北美票房年间周末冠军数量的索尼，以“舞蹈＋剧情”的本作开启2007年度的新征程。前年还是“欲振乏力”代名词的索尼，伴随去年的雄起，正乘风破浪中，希望5月初登场的《蜘蛛侠3》是好势头下的最大受益者。而蝉联三周一、二名的《博物馆之夜》、《当幸福来敲门》均将跌幅控制在30%以内，本星期退居榜眼、探花位置，最终预计止步于2.2亿美元与1.6亿美元——当然，若威尔·史密斯爆冷斩获奥斯卡影帝，则《当幸福来敲门》还能更上一层楼。同样是黑人明星的票房成果，《追梦女郎》本周追加1055馆，扩张至1907家影院，以810万美元的周末收成由上星期第五升至本周的第四位。累计6400万美元的北美总量使本片在奥斯卡颁奖典礼举行前突破1亿美元大关成为可能，当然，6.2%的跌幅和单馆4200美元的数据仍说明其后劲并不似想象中的那么长足。

点　评 香港本周的票房市场可以说是新年最低迷的一周，而且名列榜单的前五名全被西片夺得，《缘份精华游》（国内译作《恋爱假期》）在港上映两周后以累计645万港元的优势夺得冠军之位，虽然是典型的好莱坞套路恋爱喜剧，但青春靓丽的超人气偶像明星演出阵容、女导演南希·麦尔斯在自己影片中展示出的女性特有的敏感和幽默，都是本片的亮点。《洛奇》在全球的影响力都十分高，第六部一登陆香港即获得了票房第二名的成绩，不过有《洛奇5》的拍砖在前，史泰龙究竟能否真的为“《洛奇》系列”画上一个圆满的句号，还有待观众的检验。同时随《洛奇6》在香港上映的西片还有《战火旗迹》（国内译作《父辈的旗帜》）和《巴别塔》（国内译作《通天塔》），分别名列榜单第三、第五名，拥有两届奥斯卡影帝的丹泽尔·华盛顿领衔主演的《时凶感应》（国内译作《超时空效应》）在北美票房的圣诞档大战中实力就堪称前列，导演托尼·斯科特的作品也都明显地标注着“商业”二字。在港两周还能维持在前五，足见其功力。

流行服饰

主持人 雪风

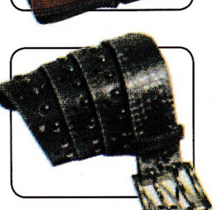
组合搭配的新冬风潮

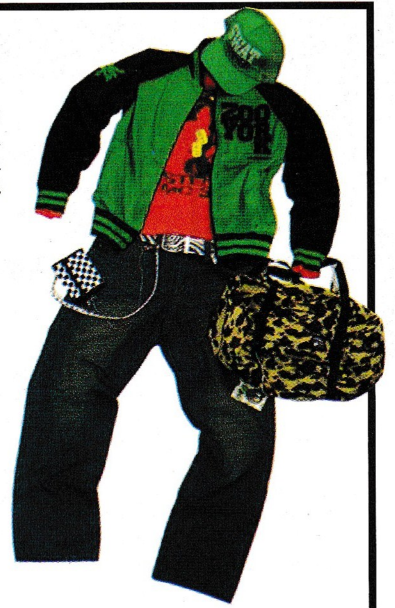
一向以简约、明亮色调著称的诸多男装，如今在紧跟Pop流行元素的同时，也慢慢开始受到西方Hip-Hop文化风格的服饰影响。不论是尼龙外套、登山靴的经典冬季组合，还是西装、运动鞋和手表的正统帅气作风，都很难满足现代人对时尚的诠释。本次为大家介绍的是最fashion新款秋冬装以hip-hop为主题，组合搭配的主要配饰包括帽子、围巾、项链、装饰腰带、提包等等挂件，这些配饰都将成为今冬最新的时尚元素。













自从街舞Popper们将礼帽风尚带入男生的世界后，一些大胆的时装品牌也将一款靓丽的礼帽作为男性服饰提色的最佳选择。这套以红黑色系打底的冬季套装就采用了一款大格呢绒礼帽作修饰，配上黑色束腰短夹克与红黑宽横纹长袖T-Shirt，尽显可爱男士的"瘦弱"身材。牛仔筒裤略宽一些，配上一双黄色系滑板鞋，自由阳光的性格就能从服装上衬托出来。样式中性的手提包恐怕很多男生一时间还很难接受，但你要清楚，作为工具使用的手提包并非MM专用，而一款设计时尚的中性手提包会让你更具亲和力，与可爱的GF逛街时立刻就能营造出一种感情融洽的氛围。





小领带、衬衣、紧身西装，这款由校服设计改制成的新冬套装充分展示了男生的可爱之处。由圆底短衬衣作底，首先给人斯文典雅的印象，加上红黑组合的平头领带，略微带出一丝活泼与叛逆的形象。紧身黑西装的亮点就在于皇冠胸针，贵族气质仅从一颗小小的胸针就能表现出来。而下身牛仔筒裤的搭配却是对上衣可爱形象的补充，略微带上一丝狂野的感性色彩。白色的布制裤带可以露出半截吸引目光，下面配底略厚的皮鞋或白色滑板鞋均可。



趣味收藏

主持人 乱舞

游戏收藏新风向 个性化游戏邮票

除了原画设定集、宣传海报、精美手办、各种限定版外，还有什么值得收藏的游戏衍生品？看了下面的介绍，您就明白了。

邮票，历来有着"国家名片"的美誉，许多国家都将邮票作为国家重点事物的宣传、纪念的重要载体。正式邮票无论是题材还是图案甚至发行日期的确定，都有严格的审核机制，没有一定文化影响力的题材基本没有被通过的可能性。

1999年5月19日至24日，在墨尔本举行的世界邮展上，澳大利亚为显示其在邮政现代化进程中的科技实力，发行了一枚面值45分的帆船邮票，他们别出心裁地在邮票附票上加印了个人照片，一时间引起了轰动。就这样，个性化邮票的发行成为那届邮展上的一大亮点，澳大利亚也成为世界上最早发行个性化邮票的国家。之后，各个国家和地区相继推出了自己的个性化邮品。因为突出个性化，印制的内容相对丰富，涉及范围比较广泛，发行的主体可以是企业机构、学校团体、旅游景点、甚至是个人，内容可以是全国性或国际性活动的徽志和吉祥物、建筑物、风光名胜，具有象征意义的事物、重要事件等各种优点，个性化邮票很快就被广泛地推广起来。因此，也便有了我们现在所见到的以游戏为主题的邮票。

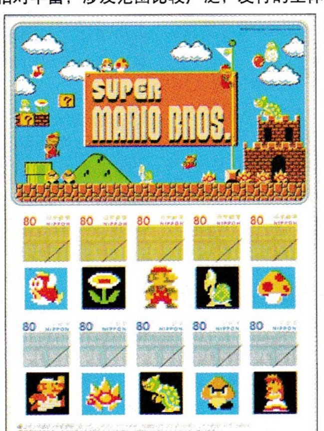
对于玩家来说，凭借对游戏的热忱，游戏邮票的收藏价值已远远超过了票面价值。常规的个性化邮票发行量大、针对性不强、且没有明确的目标群体，收藏者的反应自然要平淡得多。而游戏个性化邮票的出现，则凭借游戏本身所蕴藏的无限魅力、超高人气以及极少的发行数量，反倒更容易在玩家群中掀起一阵游戏收藏的新风向，今后游戏邮票的发展势必更加迅猛，并很有可能成为个性化邮票市场中不容小觑的生力军。



▲这是2006年SEGA公司为纪念旗下人气游戏"《樱大战》系列"诞生10周年，发行的一套极其诱人的邮票，票面均由历代人气女主角组成，同时还收录了原作插画，售价为3150日元。对于"《樱大战》系列"FANS来说，没有比这个再好的周年礼物了。



▲同样，为纪念"《生化危机》系列"诞生10周年，Capcom公司也推出了一套《生化危机》主题纪念邮票。这款纪念邮票包括80日元的邮票10张以及一本特制小册子，票面均由历代经典角色及系列极具代表性的图案组成，对系列FANS的意义自然是不言而喻。



▲在全世界拥有无可比拟的人气的《超级马里奥兄弟》也于2006年推出了一套特制邮票，这套邮票共有10张，每张面值为80日元，票面由游戏中登场的经典角色组成，此外还赠送特制的邮票夹，售价为3150日元。



最近小玛去吃了一次自助餐，感觉大大吃亏了呀T_T要是去之前看了《吃自助餐的攻略》，那估计能吃回来不少呢……本期加入了levelup部落格小专页，来一起分享jide君对游戏的看法吧，也随时欢迎你来我们的博客书写自己的心情。同人小说持续受到好评，看来大家都比较喜欢YY呢，本期就继续送上蝴蝶飞飞的生化危机同人。本栏目文摘性质的文章均有稿酬提供，请作者到如下网址提交信息，我们将在收到信息后的三个月内核实发放。

吃·自·助·餐·的·攻·略

楼主：owaru



经验

1. 排空肚子，最重要！身体是革命的本钱！
2. 只吃贵的，不吃对的；
3. 水少喝，不喝最好！要喝，等到吃到尾声再喝，而且不要喝廉价饮料，要喝就喝咖啡，再苦再甜都没关系！我结尾时可以连喝三杯，我一朋友可以连喝六杯。这才叫实力！他当晚就睡觉就没闭过眼！
4. 六亲不认。抢菜时，千万不要分散注意力，不要看见熟人就打招呼。要装作看不见！要知道，晚一秒，虾子就没了啊！而且，就算是熟人，也会跟你抢底！
5. 肥的，油腻的，少吃，尤其是叉烧之类的，很容易饱。不过，用于润滑肠子加速排泄，可以考虑，但要谨慎。
6. 熟悉地形。记住，贝啊，虾子啊，螃蟹啊，都放什么地方，要熟记于胸，直奔目标。
7. 要慢慢吃，吃累了，聊个天，抽个烟，不一会儿，又饿了。
8. 中途多去厕所，及时排泄，腾出空间。
9. 选择餐友很重要，男的，要能吃；女的，要能拿！反正食量小，脸皮薄的，千万别带他去，肯定影响你的食欲。
10. 天下无敌的——健胃消食片！（绝不是广告！）

正规程序是，三天之内不沾荤腥，只吃瓜果蔬菜稀粥清汤。决战当日，早饭食谱为酸黄瓜一条，牛奶一杯。午餐除了喝水，基本就不要进食了。一是为了虚怀若谷，二是为了刮油。眼睛里偶尔出现十几颗星星属正常反应，别怕，饿不死。但记住，头脑要保持绝对的清醒。

开进现场后，如果阁下还能轻移莲步的话，千万不可轻举妄动。先看清形势。

这里头学问大了，容我细说。

一、观察地形。主要是指主菜的摆放位置。一般说来，任何自助餐为了诱惑消费者，都会有几样主打菜肴，这些菜肴是自助餐的精华，决定了该餐厅的档次和定价基础。搞定这几样是取胜的关键，好比在战场上占领了某某高地。所以，阁下选择的桌位必须靠近主菜，以便随时取用，避免在漫漫征途上浪费不必要的精力和时间。同时，最好能选择较隐蔽的位置，比如柱子后面，或是拐角。这样你可躲在暗处，纵览全局。并且可以避免别人窥看你那如狼似虎如狂似癫的吃相。

二、分析对手。一般规律是，什么档次的餐厅就走进什么样的顾客。但无论如何，既然是来吃自助的，绝大部分人都想尽量多吃一口。当然，在自助餐厅里，我也见过只吃两片面包，喝一杯咖啡的事主，那是故意显摆的假正经假小资。玩高雅你大可以去西餐厅、咖啡馆嘛！何苦这般做作？别理他们，咱们走自己的路，让别人说去吧。

在战略上必须重视对手，你要这么看待那些同你共同进餐的同志：低档次餐厅里多是蓬头垢面的流氓，高档次餐厅里多是假装斯文的败类，均不可掉以轻心。人若要脸，我也要脸，大家斯文，彼此客气。人若不要脸，我也不要脸，大家随时可以甩开脸皮干，别以为我们文化人是好欺负的。

三、快拿慢吃。对于成本高昂的主菜，向来不会供过于求，通常每隔一段时间才会上来一盘好菜。说时迟，那时快，一片刀光剑影闪过，盘子里已空空如也，颇具几分禅意。这教育了我们，好东西都是转瞬即逝的。犹如一现之昙花，过隙之白马。所以，关键时刻，阁下切不可手软，以免贻误战机。

到了你的锅里就是你的了，没人跟你抢，可以从长计议了。无论多么饿，还是应该慢条斯理。其一，我们是有文化的人，应该尽可能地保持风度。其二更重要，我的经验是，狼吞虎咽，吃得反而少。细嚼慢咽，塞得更多。

四、多荤少素。营养均衡的道理我也懂，但你是在自助啊哥们！平时你吃多少苦瓜菜叶我不管你，可是在自助餐厅你就得拿荤腥出气，顶着最贵的使劲。不然你就亏了哥们。鱼生、海贝、驼峰、乳猪、螺、虾，羊排牛排猪排都往后排，先把传说中好吃的名贵的塞满了在考虑其它。

你说吃这样的火锅，一次得花多少时间？
我觉得怎么着也得两个钟头吧
两个钟头？！那是热身
四个钟头起
你别嫌长，还不上厕所
你得研究食客的吃饭心理
愿意花两个钟头吃饭的食客
根本不在乎再多花两个钟头
什么叫成功食客你知道吗？
成功食客就是
吃什么东西都吃最贵的，不吃最好的
所以，我们吃自助火锅的口号就是
扶着墙进，扶着墙出！



心理健康的标准

楼主：长枫

1 智力正常

智力正常是一个人生活、学习和工作的基本条件。在心理咨询中，发现绝大多数来访者这一条都具备。通过说话、察言观色便很容易确定来访者智力是否正常。一般不需要进行心理测验。

2 情绪稳定乐观

情绪稳定乐观是心理健康的主要标志。与这一条相对立的是喜怒无常。这并不是说心理健康的人没有情绪低落的时候，而是说他们的积极情绪多于消极情绪，而且他们的喜怒哀乐等情绪处于相对平衡的状态。

3 人际关系和谐

人际关系和谐是心理健康的重要标志。心理健康的人，能信任和尊重别人，设身处地地理解别人，能以恰当的方式让别人理解自己。因而，无论他或她在哪个单位，和本单位的同学、同事关系都很融洽；对父母和家庭其他成员很亲近。一个心理健康的人不是与别人没有任何矛盾，而是在发生矛盾时能积极地、有效地去解决矛盾，重新让别人理解自己。

4 行动自觉果断

这是心理健康的又一重要标志。心理健康的人干什么事都有明确的目的性，经过深思熟虑以后便果断地采取决定，不盲目、不犹豫、把自己的决定贯彻如一，决不是说一样而做又是一样。这并不是说不能改变决定，而是说不能轻易地改变决定。

5 热爱学习、生活和工作

一个心理健康的人在任何情况下都热爱生活，感到生活非常有意思；爱学习，如爱学外语、计算机、专业知识和其他相关知识，把学习看作是生活中比不可少的一部分；爱工作，不仅按时上下班，而且创造性地去工作、努力完成工作任务，把分担的工作看作是一种乐事。

6 正确的自我观

这也是心理健康的重要条件。有正确的自我观的意思是：知道自己的优点和缺点，对优点能积极地去发扬，对不足能自觉地去改进；不因为有优点而骄傲自大，也不因为有不足而自卑；总是知不足而进取不懈、为自己取得的成绩而愉快乐观。上述标准是互相联系的。

一个人心理不健康，不一定表现在所有方面，而往往表现在几个方面。对照上面的心理健康的标准，亲爱的网友，你觉得你的心理是否健康？

热笑话 >>

某男生给同班某女生取外号，叫胖猪，女生向老师哭诉，老师答应对该男生批评。
第二天教师在班上讲：“某男生太没礼貌，随便给别人起外号，总不能别人像啥就叫啥吧？”



九大残忍菜肴

第九名 醉虾

醉虾：故名思义，把活虾放入酒中，没一会儿虾就醉死了（应该说是醉了）。食用者即可以尝到虾的鲜香，同时也可以尝到酒的洌香，一举两得，不亦乐乎？

评点：喝酒是我的最爱，真担心哪一天在醉的一踏糊涂时，被人像虾一样佐以杯羹。嗜饮酒者慎之慎之。

残忍度：★★☆☆☆

第八名 风干鸡

风干鸡：做这种东西时，需要一定的手法速度必须非常快。这是藏菜，大师以极快的速度拔毛、取脏、填调料入鸡腹、缝上、挂于通风处（未放血杀死）。这时鸡必须还是活的，然后如风铃一般在风雪之中"咕咕"直叫，其景慰为壮观。

评点：看古龙的小说中，与西门吹雪对决的人，往往一招过后，低头一看自己胸口一个血洞正在流血，然后才反应过来中招了。我想这鸡也差不多，经过大师的折腾后，低头一看，毛也没了，内脏也换了，才会明白过来：完了，中招了，可怕的是还不死。

残忍度：★★★☆☆

第七名 龙须凤爪

龙须凤爪：非常考究的一道菜，龙须是活鲤鱼的鱼须，凤爪是活鸡掌下正中的一块精肉。具体烹饪方法不详。

评点：吃这道菜时，后堂院中必然有一群瘸两足的鸡，池中必然有一群食不知味的鲤鱼，可怜芸芸众生。

残忍度：★★★☆☆

第六名 活叫驴

活叫驴：你吃过新鲜的驴肉吗？再新鲜的驴肉也不过是刚杀的驴吧？活叫驴则不同，驴根本不用杀，直接从活驴身上剜肉。听着后堂的驴惨叫，前厅若无其事的正在食用那只驴身上的某个部分，真正是色香味声俱全。

评点：记得山海经中有一种叫息肉的东西，吃它的肉，它会复生。还有中国传说中的安息牛，也是可以割食的，几天后它自然恢复。可是驴并没有这种本事呀？这种残忍的吃法，让我想起，中国历史上最残忍的刑罚——凌迟。

残忍度：★★★☆☆

第五名 烤鸭掌

烤鸭掌：活鸭放在微热的铁板之上，把涂着调料的铁板加温。活鸭因为热，会在铁板走来走去，到后来就开始跳。最后鸭掌烧好了，鸭子却还活着，切下脚装盘上桌，鸭子做其它用。

评点：《封神演义》中好象就有"炮烙"两手，渐闻其手掌焦臭，纣王哈哈大笑。

残忍度：★★★★☆

第四名 铁板甲鱼

铁板甲鱼：将鲜活的甲鱼放在有调料的凉汤中用慢火煨。甲鱼是活的，当水渐渐升温后，甲鱼就会因为热而喝汤，调料自然就进入了甲鱼的体内。渐渐火越来越热，看着锅中甲鱼痛苦的翻滚，举箸之人无不兴奋异常。最后甲鱼熟了时，外面的汤和甲鱼喝下的汤，使甲鱼肉味中都有汤的味道，据说鲜美无比。

评点：妙就妙在用慢火煨，杀死时绝不可以一下就弄它死了，而是让观者享受到慢慢折磨的乐趣。

残忍度：★★★★☆

第三名 浇驴肉

浇驴肉：这道菜也是和驴过不去，活驴固定好，旁边有烧沸的老汤。食用者指定要吃某一部分，厨师剥下那一块的驴皮，露出鲜肉。用木勺舀沸汤浇那块肉，等浇得肉熟了再割下来，装盘上桌。

评点：据说吃这道菜的，大部分并不是为了吃菜而吃菜，纯粹就是为了看如何浇驴和驴的面目表情。

残忍度：★★★★☆

第二名 三吱儿

三吱儿：刚出生的小老鼠（活的）一盘，调料一盘。食用者用筷子夹住活老鼠，老鼠会"吱儿"的叫一声，（这是第一吱儿），收到调料里时，鼠又会"吱儿"一声，（这是第二吱儿），当放入食用者口中时，鼠发出最后一"吱儿"（共三吱儿）。菜谱简单，食用者需要无穷的饕餮动力和无比的勇气，才可以品尝这道菜。

评点：吃小老鼠的人不可怕，可怕的是发明这道菜和起这可怕的名字的人。三吱儿，把残忍的食用生灵的过程，传神的归纳在一起，不能不说是悲哀。

残忍度：★★★★☆

第一名 猴头

猴头：这里说的猴头绝不是食用菌猴头，而是真正的猴脑。一个中间挖洞的方桌，几个人围桌而坐，中间的洞并不象火锅或是麻辣烫那么大，正好容一只猴子的头伸出。一只非常可爱的猴子牵出，据说那是专门食用的猴儿，头比较大。猴儿的头顶从小洞中伸出，用金属箍住，并且箍的非常紧，用小锤轻轻一敲，头盖骨应声而落。猴的脑部就完全裸露在食客们的面前。这时，有较馋一些的人，已经用汤匙升向红白相间的猴脑，随着桌下垂死猴子一声惨叫，拉开了生食猴脑惨状的序曲。

评点：写到这里，手都在发软，难以想象那些人是如何吃的下去的。想想那只猴在桌下的惨状，想想如果是人被这样活生生的开颅，是多么可怕。

残忍度：★★★★★

关于"你大爷"的来历考证

在北京话和其他北方方言里，大爷有三层含义。一是指伯父，这个不用解释了，二是前义的引申，指受人尊敬的老年男子。前两者"爷"字要读轻声。三是指很有身份、很有派头的人，引申为空有派头、傲慢无礼的人。在这里"爷"字一般读二声。

大爷虽然在辈分上与爸爸平级，但地位显然比爸爸要高。王朔小说《我是你爸爸》中，马林生跟他儿子怄气，儿子喊："爸……"马林生说："叫大爷也来不及了。我决心已定，谁也甭劝我。"正因为如此，在北京，被人称呼一声大爷，是件很受用的事。老舍《正红旗下》中的定大爷"只要有人肯叫'大爷'，他就肯赏银子。"足见老北京人对"大爷"的重视程度。

至于作为第三层含义的"大爷"，在现在，大多用作贬义。因为告别了封建社会，人人讲平等，不太用的着派头十足的"大爷"。邓友梅《烟壶》中，寿明劝乌大爷："事由是有，可就是得放下大爷的架子。"王朔《无人喝彩》中，也有这样的话："你成天在家玩，大爷似的。"在报章上，偶尔也可以看到这样的标题：《谈谈某地服务业的大爷作派》。

"你大爷"是什么意思呢？熟悉北京话的人都知道，这实际上是"X你大爷"的简称。现在问题来了，骂谁不好，为什么偏要骂人家大爷？查遍经典，也没找到出处。

其实经过了前面这些分析，我们也可以看出点门道。在北方，伯父往往是家族的族长，又是派头和权威的象征，骂了某人的大爷，实际上等于骂了对方的祖宗八代，等于扫荡了对手的一切权威，打击了对手所有的气焰。到了后来，"你大爷"就成了一句口头禅，失去了骂人的火药味，成为朋友之间发泄不满的一句话。今天，这句话不光男人用，有些美眉也在用。我听过漂亮美眉双手叉腰，大喝一声："你大爷的！"，颇有巾帼气概。



几十年后我死了QQ号怎么办？

1. 留给我的网友MM，她那时才二十出头，这也算我对她的一点补偿……
2. 作为遗产留给我儿子。
3. 三个月未登录被系统回收，难道就这么个下场？
4. 带到"那边"继续使用！
5. 让我儿子帮我24小时开机不下，挂个骷髅图标，就ok了！
6. 叫活着的朋友每天把QQ挂在线上，打开自动回复："我真的死了！"
7. 签名：此人已葬于终南山，有事请到坟前烧纸。
8. QQ死的肯定比我早……
9. 制成QQ木乃伊，为后世考古事业做出贡献……



冷笑话

募捐者：我们的记录表明尽管你家资巨富，但是一分钱都没捐过。阔人：你们有没有记录我早年丧父、母亲生活艰难？你们有没有记录我弟弟身有残疾、无法工作？你们有没有记录我姐姐孤儿寡母、入不敷出？募捐者：全没有。阔人：连他们我都不给，我为什么要给你呢？

孙悟空和观音姐姐的真实关系



一

初看《西游记》孙悟空对观音即依赖又害怕一样，就认为观音是孙悟空他妈，当然并不是非得她生的不可，观音制造的也成--想那观音神通广大，找块石头，吹口仙气，那石头就变成孙悟空了。这些小孩子的想法，拿出来以博一笑。后来长大了，又觉得孙悟空如此英雄，又怎么会没有美女来爱他，即使是好色的妖精女王之类的，只都只会找上唐僧那个脓包，这也不可理解。

《大话西游》硬扯了一个叫紫霞的陌生人进来，因不忠于原著，未免让人丈二和尚摸不着头脑。翻遍原书，才发现观音对孙悟空很有情谊，虽不甚明显，但以她菩萨正果的身份，对孙悟空如此偏爱，却怎么也说不过去了。反观孙悟空，从无法无天到循规蹈距，虽有诸多因素，但观音的“领路人”的作用，可谓大矣，以“英雄难过美人关推之”，倒也合情合理。

《西游记》中，完全是把观音当做美女来描写的。什么“乌云巧迭盘龙髻，绣带轻飘彩凤翔”，“眉似小月，眼似双星”，“玉面天生喜，朱唇一点红”。（第八回《我佛造经传极乐，观音奉旨上长安》）另按民间习俗，观音负有“送子”之责，有点类似于西方的“爱神”，清初大美人陈圆圆就有“四面观音”的称谓。而西天诸佛中，道性高，佛性强的人不少，为何却偏要观音这个美女来引渡真经，作者吴承恩看来有那么一点意淫成份，只不过格于礼教，下笔就打了折扣，然笔之所书，情之所寄，难免就留下点蛛丝马迹，让我揣测不已。

话说观音与孙悟空初会，是在孙悟空大闹蟠桃会之后，正得意忘形与天庭对抗之时。观音初不以为意，遣座下弟子木吒出战，败回，在众神面前很失面子。女人嘛，若是对男人有了同情之心，怜悯之意，绝不可能产生什么爱情，须是佩服方可。观音有此一败，正是爱的起点。观音所保举的二郎神，却是一位风流种子，同样也是一位个性青年。这二郎神是玉帝妹子思凡下嫁人间一杨姓男子爱情结晶，斧劈桃山救母的那位仁兄，（原著所述，与〈宝莲灯〉有出入）对皇帝老儿也是不买帐的。观音说他：“听调不听宣”，意思就是：“看在好歹是亲戚的份上，我可以帮玉帝老儿的忙，可要我在他手下当差，门都没有。”想到天宫诸神，连玉帝老儿自已，均一筹莫展，不记得有这么一个神通广大的亲戚，偏要由方外人士观音提出，岂非咄咄怪事？由此观之，观音对悟空由败生情，进而想到天宫的一段风流逸事，再进而想到风流逸事的结果二郎神，倒也符合一般人的思路。

却说这孙悟空与二郎神苦斗，不分胜负。这事关系天庭安危，直接当事人玉帝，王母等都还沉得住气，反倒是观音却稳不住了。无他，心系悟空尔。于是，坐立不安之下，就借了个由头，要一睹美猴王的风采了。

果不其然，那观音道：“贫僧所举二郎神如何？果有神通，已把大圣围困，只是尚未擒拿……”。例位看官，此话明夸二郎，实赞悟空。为何？当时事：众天丁布罗网围住四角，李天王与那吒，擎照妖镜立在空中，直接作战人员有二郎，梅山六兄弟和一只狗，如此以众凌寡，也只是打个平手，就算二郎有神通，又能比孙悟空如何？观音口中也称悟空也由“猴精”变为“大圣”，而二郎号称“小圣”，岂不是就把二郎比下去了？这时又有人要问：“即然观音如此看得起悟空，为何却要抛扬柳净瓶去打悟空呢。盖观音与悟空初会，只是略有心意，尚未明朗。那观音突然间心生情愫，违反佛规佛纪，脑中恍惚，往往自欺以求心安，还要硬着心肠做出点事情出来让大家看看，此所谓野蛮女友的心态。观音想抛杨柳净瓶之时，未尝不在心里念叨“这死猴子该死”之类的狠话。只是那太上老君，不甚识趣，硬要抢功，让观音姐姐空费了一番心思。

这考验男女爱情，其事莫过于生死。待孙悟空被擒，生死系于一线，后又逃出丹炉，及至如来至，压孙悟空于五形山下，其间连观音的影子也见不到。观音到底是何心理，虽不能直接得之，但从以后观音对孙悟空的态度来了个一百八十度的大转弯，就可知其自责心理过重。等有机会救出孙悟空的时候，那是肯定不能放过的。于是主动请缨担任取经团领导一职，好开后门令孙悟空得正果也。好在这趟差事无甚油水，倒没有人跟她抢。如来所谓：“山大的福缘，海深的善庆”，只能骗骗那些即将毕业的大学生去边疆锻炼，哪能入这些佛门老油条的法眼。

二

观音收沙悟净，猪八戒，小白龙，都是巧遇，惟独对孙悟空，却是特地留的编制空额。五百年后，两人再相会，这一段写得精采万分。首先木吒问及，山下压的是谁，观音说是“齐天大圣”，并没有把他当妖精看，比对沙，猪，白三人客气多了。观音随后赋诗一首，可见观音对悟空的关爱。诗曰：

堪叹妖猴不奉公
当年狂妄逞英雄
欺心搅乱蟠桃会
大胆行私兜率宫
十万军中无敌手
九重天上有威风
自遭我佛如来困
何日舒展再显功

待观音见了孙悟空，劈头一句就是：“姓孙的，你记得我么？”大妙！看似很不礼貌，其幽冤之情，溢于言表。大凡男女相思，常由此及彼，以已推人，问：“你认得我么？”，言下之意无外乎是“我可记得你，姓孙的”。这五百年来念念不忘一个人，其心昭然若揭。大圣高叫道：“我怎么不认得你，你好的是那南海普陀落伽山救苦救难大慈大悲南无观世音菩萨。承看顾，承看顾。我在此度日如年，更无一个相知的来看我一眼，你从哪里来也？”这几句话真是字字泣血。孙悟空虽与从天宫诸神有点交情，但自犯事以来，人人惟恐扯上同谋造反的嫌疑，纷纷与妖猴划清界限。虽说人情冷暖，世态炎凉原本也不足道哉，但要落实到自已身上，也就不那么好过了。“相知”一词，更是精典。相知的都不来看他，而来看他的，那又绝对是在相知以上。观音马上就不打自招道：“我奉法旨，上东土寻取经人去，从此经过，特留残步看你。”好一个“特留残步”，要说此时菩萨不偏心，那可就睁眼说瞎话了。

随后两人商量取经事宜，孙悟空满口答应，菩萨居然连“喜”了两次，可算是破了大例。出家人讲究四大皆空，“喜，怒，哀，乐”，喜是排在第一位的。观音收沙，猪，龙三人，不曾见她一个喜，可收了孙悟空，这定力可就把持不住了，到底是何原因，还是一目了然吗？

至于取名一节，巧合得未免过分，都以“悟”字排名，显然是将就孙悟空（也许是作者吴承恩想将就）。观音头一句就是“姓孙的”，还有岂不知道这猴头是叫孙悟空的？是不是看木吒在旁，恐有流言，于是履行一下录用手续，以掩木吒之口耳？只不过前言已漏，后语补救，木吒又不是傻子，当然看得出来。等后来两人有机会，悟空和观音两人朝夕相处四天之久之后，孙悟空就再也不去找观音了，是不是也怕瓜田李下，人言可畏呢？

从此以后，悟空和观音，就借了取经的由头，频频约会，偷偷的谈起恋爱来了。

首先，观音给悟空带了一顶金箍。

这倒也不难理解。男女之爱，一方行为不简，另一方严加管束，让其重归正途，此爱之深，绝非小丫头片子般卿卿我我可比——这也甚是符合封建道德传统，如《烈女传》中的乐羊子妻，《红楼梦》中的薛宝钗是也。那观音神通广大，地位尊荣，决不是“嫁鸡随鸡，嫁狗随狗，嫁了个大扫帚也得扛在肩膀上走”的一等丫头花袭人可比。

随后，又送了两件礼物，一件一领锦布直裰，一件是三根救命毫毛。

这里就要说一说观音的个性了。观音生性吝啬，贪得无厌，如来传给她的三个金箍，本来是拿给唐僧驯服徒弟用的，观音就雁中拔毛，给唐僧找了两上脓包徒弟，另外两个就自已笑纳了，为自已招了两个不花钱的奴隶。她送礼的目的，不外乎是向孙悟空表示：“你看我对你这么好，你以后要听我的话才行。”——此谈恋爱的不二法门也。再说了，孙悟空不想去取经，去扯住观音，这男女授授不亲，大违常规，如何扯得？可观音却一点也不生气，依旧是循循善诱，苦口婆心，这关系岂非寻常？

以后的事情就是顺水推舟，渐入佳境了。

这孙悟空为何讨观音喜欢，有本事是一桩，有个性是一桩。盖有本事，有个性是一脉相承

——木雨巴——

的。要是孙悟空对观音惟惟称是，如小厮仆役一般，那可就没趣得很。男女相爱，平等为先，孙悟空虽然时常向观音磕头，但是精神上可跟她是平等的，再说大男人给心爱的女人下跪也是很平常的事。那观音也懂平等的重要性，从来就不像唐僧一般，对孙悟空呼来喝去的。这猴子还有一样好处，那就是幽默。各位看官，不要小看了这幽默，十个女人，有九个是喜欢男人幽默的，而这幽默无他，惟嘴熟尔，这可是孙悟空的拿手好戏。在第一次单独约会，去收黑熊怪讨袈裟的时候，孙悟空施展嘴巴功夫，把观音逗得笑了又笑，一路欢歌笑语，其乐融融，哪里像是赶着去厮杀的。

三

等五人会齐，观世音又请了黎山老母，文殊普贤，导演了一出诱之以利，惑之以色的好戏，明摆着是试四人取经的真心，而实际上只试孙悟空一人。这是为何，等在下一一道来。那唐僧是如来的亲传弟子，取经团的法定代表人，要是拉他下水，岂不是弄巧成拙？盖观音知道唐僧的道性，知道他不肯，才放心做戏的。八戒，沙僧，武艺低微，有他不多，无他不少，况八戒没有经受住考验，还不是一样没有把他开除公职，就像组织部考察干部一样。有个屁用。要说试，只能试孙悟空一人，不是试他有无禅心，而是试他有无花心。男人虽说油嘴滑舌讨女人喜欢，可是也容易留下轻浮好色的印象，观音自然要防他一手。在旧社会，男人三妻四妾是很普遍的现象，所谓的专一男人是说不起什么话的。清朝人张船山在苏州搞了一个小情人，还让她与她的夫人相会在可中亭中，会谈良久，他夫人却被蒙在鼓里。这个姓张的，很得意他的手段，就赋诗曰："天孙冷被牵牛笑，一解银河露小星。"意思是说，织女还在银河那头苦等，牛郎却有了小情人了。后来"小星"就是成了小妾的代名词，不过实情是，欲不做小妾，诚不可得也。

孙悟空自然经受住了考验，而且还颇符合封建道德。那黎山老母娇声问道："是什么人，擅入我寡妇之门。"这寡妇的门，是不能乱进的。《说岳全传》里说岳飞七岁时出门打柴，义词正言的吩咐寡居的母亲紧闭大门，引来一片叫好声，由此可见观音一伙的封建道德水准。孙悟空马上知错就改，喏喏连声，守礼谨严如处子也，当然甚合观音心意。所以在万寿山五庄观孙悟空推倒人参果树，惹下大祸，到处求方，最后才找到观音，观音就有些恼他，说："你怎么不早来见我，却在岛上寻找？"嫌孙悟空没把她当自已人，反倒去求外人，岂不是以疏间亲了。

这份情谊，孙悟空当然看在眼里，记在心里。那孙悟空生性高傲，如何容得下唐僧这个脓包在一旁指手划脚，三番五次想不干了，还不是看在观音的面子才勉为其难的。这是有事实依据的。孙悟空三打白骨精被逐出取经团，猪八戒去请他回来，先动师徒之情，被孙悟空一口回绝，



但猪八戒一提起观音，孙悟空就马上回心转意了。（吴承恩写的三分，但从行文来看，只怕是十分都不止。）至于途中孙悟空下海洗澡一节，更是显出个十足。有谁见过两个大男人相会，专门去洗澡的。倒是男女相会之前，都要好好的拾缀一番，此去不是为观音，还是为谁？

这男女之情，若是有外来干扰，只会更加坚固，由唐僧引起的这么一场贬徒风波，使观音和悟空的联系小小的中断了一下，于是乎，就弥显珍贵。在孙悟空去请观音收伏红孩儿之际，两人打情骂俏，占用了作者大量的笔墨，全然不管唐僧正在受苦，看来观音是想让唐僧多吃点苦头的。其中有几句话值得注意：

"即他的三昧火，神通广大，怎么去请龙王，不来请我？"

——同医人参果树的话语如出一辙。如果说人参果树只有观音才能医的话，这还说得过去，但三昧火有什么了不起的，太上老君炼丹用的是三昧火，孙悟空在天宫也受过三昧火刑，能放三昧火的多着呢，能放即能来，又何必非请你观音不可。还不是怪悟空不去请他，以疏间亲了。

"悟能不曾来呀。"

——什么时候菩萨也学小姑娘般的"呀"起来了？

"那泼怪敢变我的模样！"（菩萨大怒道）

——还记得收黑熊怪观音之语否？"菩萨妖精，总是一念。若论本来，皆属无有。"这可是你观音自已说的。就准你菩萨变妖精，就不准我妖精变菩萨，这是哪门子佛法？想必是看心上人被烧了，该有此一怒。善哉善哉，出家人四大皆空，观音为何老是在孙悟空面前犯戒呢？

"你这猴头，只会说嘴，瓶儿你也拿不动，瓶儿你也拿不动，怎么去降妖伏怪。"

四

——先大圣，再悟空，而后猴头，越发的不庄重了。还记得两界山做诗否，怎么变成"只会说嘴"了。

"不瞒菩萨说，平时拿得动，今日拿不动了……"（悟空语）

——吴承恩看来把孙悟空替观音拿过净瓶的事给忘了，现在又补起。这瓶儿可是宝贝啊，可见观音对孙悟空的信任。

"悟空，我这瓶里的甘露琼浆，比那龙王的私雨不同，能灭妖怪的三昧火。待要你拿去了，你又拿不动；待要善财龙女与你去，你却又不是好心，专一只会骗人。你见我这龙女貌美，净瓶又是个宝贝，你假若骗了去，却那有功夫才寻你。"（观音语）

——孙悟空干的坏事，一是闹，二是偷，那来的骗和色？恐怕只有观音才认为，孙悟空会骗。骗啥，骗女人的芳心也。龙女貌美，又关悟空屁事，难道她也怕龙女爱上孙悟空，两人私奔？菩萨吃醋了？龙女是如何得知孙悟空的，又不见她跟随观音出来公干过，看来在普陀山，孙悟空是聊天的话题之一啊，多半还是观音自已提的。又大显根本没有必要的神通，把孙悟空呼来喝去，不费半点功夫，莫非在警告某人，不要跟我抢凯子？

"弟子不敢在菩萨面前施展。若驾筋斗云，掀露身体，对菩萨不敬。

——悟空你怕露体，人家菩萨可不怕啊，不信，观音就脱给你看。

紧接着，在收通天河灵感大王的时候，观音就迫不及待的脱了一回，原文如下：

噫！这个美猴王，性急能鹊薄。诸天留不住，要往里边驿。



拽步入深森，睁眼偷觑着。
远观救苦尊，盘坐衬残箸。
懒散怕梳妆，容颜多绰约。
散挽一窝丝，赤了一双脚。
不挂素蓝袍，贴身小袄缚。
漫腰束锦裙，赤了一双脚。
批肩绣带无，精光两赤臂。
玉手执钢刀，正把竹皮削。

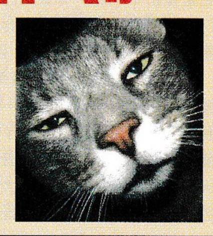
到了真假美猴王一回，就更了不得了。唐僧又故技重施，贬孙悟空出门，孙悟空就直接了当去找观音了。观音也怪，全然不顾唐僧已经到了最危险的时候，将孙悟空留在身边达四天四夜之久。这四天到底两人的关系有何进展，吴承恩没有写，但在此后整整四十回的书中，观音只在取经大功告成时露脸一次，与在此之前頻頻露脸相比，简直就是不合常理，因为她是取经团的分管领导。到底是怎么回事，有两个可能，一是观音有意，悟空无情，不过这种可能性不大；二是两人过于亲密，而普陀山上人多嘴杂，黑熊怪，善财童子与孙悟空本是仇人，善财龙女又貌美多情，木吒是世家子弟，看不起孙悟空这等平民英雄，这都是不利的局面。于是两人约定，待大功告成，再继前情。最后一回，取经五人皆加入佛门帮派，排定座位，孙悟空与观音挨在一起，是不是吴承恩在打哑迷呢？况孙悟空新近，地位反倒在观音之上，是不是吴承恩又在维护男尊女卑的传统呢？呜呼，吴之心思，可谓慎矣，而统观整个《西游》与吴承恩生平，此书是为民间知识分子鸣不平，然一心所托的，仍是封建道统，人格分裂，行文之际，难免在抗争与道统之间徘徊，故文多纰漏，结构松散，明清小说，大都如此，犹以夏敬渠《野叟曝言》为最。惟《三国》《红楼》（前八十回）《金瓶》得以例外。所不同的是，三国是一腔浩然道统，金瓶为一腔市民孤愤，红楼为一腔女儿疾情也。

END

两个小伙子在公园里散步。其中一个说："我每天都梦见我每月挣一千法郎，同我父亲一样。"
"你父亲每月挣一千法郎？"另一个问。"不，他也是梦见的。"

冷笑话

网络红人育成计划



互联网是个自由的空间，正是这个自由，将这一批"搞怪一族"推向了顶点，从木子美现身网络，并以"迅雷不及掩耳"之势走红开始，在现实生活中无处满足自己强烈表现欲的不安定分子似乎突然认识到，原来走红是如此简单，并开始蠢蠢欲动。一时间，一批批接踵而至的"网络红人"得到了各大BBS的"置顶"、"热评"。在一个个网友对他们的行为是"支持"或是"鄙视"进行争论时，他们的热度却在争议中越发走向巅峰……

2006年度十大网络红人

去年上榜的网络红人无不以敢"秀"出名，就算是不敢秀或不想秀的，也有人帮他们秀，这招今年不管用了，除了芙蓉姐姐以敢秀的创始人继续占据头名，还拿到了不亚于港台明星的出场费外，去年的姐姐妹妹们宣告踪影全无，换了另一拨妹妹弟弟娘娘。

今年上榜的红人，除了敢"秀"这一网络最快成名方法外，大有几个是根本不想出这个名，愣被人架上来的；或是秀了半截，一看大势不好调头就跑，然后被人捉住小辫子或是尾巴掀了个底儿掉的。

象毒药、象铜须，或惊鸿一瞥，或惊魂一月，还有小胖，隔了这么多年都能被人肉搜索机找出来放到台上来，强就一个字，我只说一次。

十大网络红人	
1	芙蓉姐姐
2	胡戈
3	段思思
4	毒药
5	雅阁女
6	小胖
7	海容天天
8	妖妃娘娘
9	铜须
10	山东二哥



首页 | 热辣视听 | 我e我秀 | 网络劲红人 | 魅力我秀 | 红人PK | 红人语录 | 经典回顾

红人追踪 MORE

网络小说成热门《青春，别冲动》引徐静蕾

网络小说成热门《青春，别冲动》引徐静蕾

2006年度十大网络红人出炉

网友调查

你怎么看待一夜成名的"网络红人"？

A. 平民文化造就的英雄，我很欣赏

B. 哗众取宠罢了，没内涵

C. 我也好想成为哦，但没勇气

D. 芙蓉姐姐是顶峰，无人能超越

请输入验证码：7964

投票 投票结果



芙蓉姐姐全球征婚广告：等你取代他



自杀小白兔

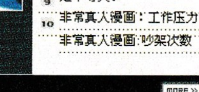


绝症女alice博客故事



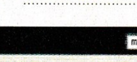

雅阁女

HOT推荐



芙蓉jj征婚内衣哥哥应征

1 新疆青年30万元视频寻妻
2 国学辣妹欲演林妹妹
3 光棍节征女友每小时一万
4 一个大学生自杀前的自白
5 山东性感二哥秀肌肉征婚
6 疯丫头：我为什么傍大款
7 我被星探选中啦！
8 雅阁女：月薪3000以下的都
9 是下等人！
10 非常真人漫画：工作压力
非常真人漫画：吵架次数



广播站 MORE

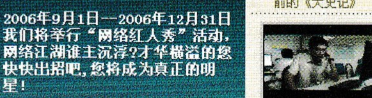
网络红人—我e我秀

网络江湖藏龙卧虎，风生水起。各路侠士高人展开绝技占领武林席地，您想成为我们网络红人里的一姐一哥吗？

2006年9月1日—2006年12月31日我们将举行"网络红人秀"活动，网络江湖谁主沉浮？才华横溢的您快快出招吧，您将成为真正的明星！

具体详情>>>

------ 我要上传 ------





ENT热辣视听 MORE

视频恶搞鼻祖：5年前的《大史记》

阿娇系列之"面试也疯狂"

北影最佳导演奖之《鸡场物语》

《雪人》：网友翩翩送上圣诞祝福



胡戈恶搞《黄金甲》之《满城尽是加班族》



土不啦叽的《我是土土》mtv



日本"超级变变变"史上最神奇乒乓大战



筱婕和MeiMei的新造型



《假面骑士》恶搞真人版



2006最残酷MV－沐尔《0.5》



超搞笑手机贺岁大片《猪.com》



挑战解胸罩吉尼斯记录

[近期事件]照片男

芙蓉姐姐公布征婚条件后，一位自称"照片男"的"藕粉"第一个走出来求婚。称"姐姐的身材是天下第一的S曲线，那些撩人的姿势，不做作的神态，娇滴滴的声音都让喜欢美女的我如痴如醉，血脉膨胀。"

关于择友标准，芙蓉姐姐说"一定要对我好，一定要有幽默感"。

"姐姐"在网上还公布了自己心中另一半的十条标准：

一.二十三四岁；
二.皮肤一定要白；
三.帅，要配得上她；
四.不要戴眼镜（条件高者可适当放宽）；
五.身高1.84米左右；
六.体重70公斤；
七.腰一定要细，2尺1最好；
八.才华横溢；
九.知道疼人；
十.顾家孝顺，有责任心。

照片男自爆的条件：完美适合

一.我今年二十四岁；属猪
二.皮肤很白；从小都白
三.很帅；阳光帅气
四.不戴眼镜，眼睛挺好
五.身高1.85米，高个帅哥
六.体重70公斤
七.腰细，有2尺1；
八.才华横溢；吟诗作乐，吹拉弹唱
九.知道疼人；关心女生，疼护有佳
十.顾家孝顺，有责任心。
十一.不抽烟，不酗酒
十二.我是陕西人，和芙蓉姐姐是老乡
十三.生活习惯，饮食习惯都一样，过年还能一起回老家
十四.从看到芙蓉姐姐之时，就很喜欢她，并且为了引起她的注意，在网上也发过很多照片，得到网友们积极认可。
十五.你是网络名人，我也是网络红人，所以我们很有共同语言。
十六.我很幽默，周星驰，金凯瑞都是我最喜欢的影星，我的谈吐和举止都会让你很开心

……

随后，二人便在媒体的撮合下进行了一次见面会。照片男曾多次在bbs.levelup.cn以石峰王道、方枪枪等ID发布自己的照片，在和芙蓉姐姐见面之后还用方枪枪的ID在论坛发表了见面感想：

芙蓉姐姐的助理有很多，年龄都不大，但是绝对的负责，对姐姐的征婚的事情要求非常高，首先询问了的个人情况，因为姐姐非常迷信，什么属相，星座的都必须相配，这可是我没有预料的，我心目中的芙蓉是一个新时代的女性，观念很新颖，没想到她却如此陈旧。

见面了，握手了，摄像机，照相机都在拍摄，我有点紧张，而芙蓉姐姐依旧欢笑不止，她就不停的笑，我一说话，她就笑，她说自从征婚启示公布后，发简历的，发邮件的人特别多，有15岁的小孩，有海外华人，但是她都怀疑他们是不是真心实意，真心爱她的，所以我那种不苟言笑，严肃认真的样子，让她觉得很可笑。

……

网络名词

拍砖——对某人某帖发表与其他人不同看法和理解的帖子。
例句：侠友们拍砖请注意口气和态度，否则很容易转化为人参公鸡。

经典网络红人语录

·芙蓉姐姐： << 有胆量

我很不快乐，我的不快乐源于我的出众，我那妖媚性感的外形和冰清玉洁的气质（以前同学评价我的原话）让我无论走到哪里都会被众人的目光"无情地"揪出来。我总是很焦点。我那张耐看的脸，配上那副火爆得让男人流鼻血的身体，就注定了我前半生的悲剧。我也曾有过傲人的辉煌，但这些似乎只与我的外表有关，我不甘心命运对我无情的嘲弄，一直渴望用自己的内秀来展现自己的内在美……

这是一所工科院校，自然是女生少得可怜。我刚来报到的第一天，就以我出众的外表和气质，轰动了这所只有两三千学生的小学校。整日被校内外大堆的男生进行情感上的攻击，我实在是受不了了。

·老罗： << 有个性

彪悍的人生不需要解释！

像我这种牛人，想找个人佩服一下的时候我就去照镜子。

在美国的研究生院里中国学生从来不参加课堂讨论，以至于教授都以为他们什么都不会。可是一考试就是第一一考试就是第一，那美国教授不就崩溃了吗？他根本理解不了，于是感叹道"啊，神秘的东方！"

他跟你要八块你转身就走，这时候他一般就会说"五块怎么样"，你一看差不多也就成交了。有一回下课的时候，一个学生特兴奋地跑到前面跟我说"老罗，我砍到了三块八！"。我心想，太无耻了！盗版小贩也是人啊！

·韩寒： << 有观点

其实高考的压力是完全的经济压力，如果高考前一天，忽然告诉你你爹妈都死了，但是居然卖烧饼的爹妈有几个亿的遗产，我想绝大部分的人会以居高临下的姿态参加考试，并且在碰到一个诸如叫你分析"居然"和"竟然"两词除了笔画不一样多以外有什么区别之类的题目的时候高呼一声：爷不考了！

叛逆的最高级就不能拿F4来说事了，看出去什么都是反的了，就算学校提倡多走楼梯有益健康都觉得不顺耳非得跳楼才满意。

如果世界上所有国家的外汇储备都拿人民币来衡量，那我们就不用学习英语了，至少不用学习到那么辛苦了。

网友们对"网络红人"的看法

- **平民文化造就的英雄，我很欣赏**
- **哗众取宠罢了，没内涵**
- **我也好想成为哦，但没勇气**
- **楼主和照片里的人有仇吧（现在已经有很多网友已经不信任所谓的自爆，并怀疑这是发帖人故意在恶搞别人）**



网络红人成名之路

1.网上发帖
天仙妹妹照片多次遭删除

浪兄不会忘记自己发现天仙妹妹的那惊艳一刻。

去年的8月，在四川省理县美丽而古朴的羌寨，驾车旅游中的浪兄发现水箱没水了，就下了车要水。当他准备离开的一刹那，回首间看到了一位清丽脱俗的女孩。"我还以为是旅游的，后来一问，才知道是当地人。我就请求给她拍照。"于是，几天后，这位名为尔玛依娜的少女，带着纯真朴实的气息进入网民的视野。

浪兄强调，当时在网络上发表天仙妹妹的照片完全是偶然的，之前他已经发了各种类型的照片数千张。他说："我在天涯刚开始发天仙妹妹的照片，被版主删除了，后来我又发，又被副版主删掉了，当时真是太郁闷了！"他介绍说，当时他怒气冲冲地跟版主交涉，版主删帖子给出的理由是"照片不是原创"。

浪兄承认，随着天仙妹妹慢慢受到关注，他在后期确实是在有意炒红天仙妹妹。天仙妹妹之后，浪兄又成功推出了"非常真人"漫画，更是他有意策划的杰作。说到炒作经验，浪兄认为初期发帖人要有"持续性"。"你贴两幅图就不贴了，肯定没戏，你必须要几个月的坚持。"

另一位红人二月丫头表示，起初她看着那么多网友都秀出了自己，心想，别人可以做，她一定也可以。"关键是机缘，在网络上成名有很多的随机性和偶然性，网络把机会留给了每个梦想成名的女生。但是我相信，机会只会落在那些有准备的人身上。"

2.沟通版主
二月丫头的"勇敢"被认可



在发帖之后，与版主的及时沟通是走红的必要步骤。新浪"真我风采"版主笑楚介绍说，她看到了二月丫头的争议性，而最打动人的则是她的勇敢，"一个不够坚强勇敢的网友，是成不了网络红人的。"而另一位版主陈墨表示，论坛从来不缺漂亮的女孩，也不缺少丑陋的女孩，而是缺少有个性、有思想、文笔好的女孩，而二月丫头就是这种女孩。

笑楚透露，在确认了二月丫头本身具备的争议性以及她的勇敢之后，版块在第一时间将她的帖子推荐上了首页，并将其文字和图片结合的帖子长期"置顶"。"我还与她取得联系，让她将新帖首发新浪，只要是她有内容的新帖我们都会第一时间推上首页。其间二月丫头加入了我的QQ，通过网聊，加深了互动。"笑楚说，一个人、或者一个事件，能成为网络关注热点，需要版主有敏锐的嗅觉要想走红，与版主的沟通到底有多重要？笑楚举了一个例子。"我曾经想在真我推出一个经历坎坷的人，他本身有极好的争议性，他的经历也很有故事性，但他对网络和论坛完全陌生，连最基本的潜规则或者说基础的操作都不会，这样包装起来就很困难，我也就放弃了这个计划。"

3.写手炒作
组织正反两方激烈论战

网络红人在走红过程中，还有一些必要的技巧。曾成功包装出流氓燕、二月丫头的知名版主陈墨认为，觉得早期论坛与现在的论坛在包装炒作方面差距很大。

在具体的炒作技巧上，陈墨强调话题的引导和放大，还有正反双方的争议。他提出了一个概念"平衡"。"如果是一个相对负面的人物，批判的言论多了，我们就会组织一些写手，挺一挺他，引导一下话题，同时删除一些攻击性的言论。而像二月丫头这样的人，追捧的人相对会比较多，那么我们就会找点人来骂骂她，让双方形成一种相持的局面，你来我往，才能把时间持续长、有持续的热点、不断出故事。"

陈墨也意识到，即便是在网络上炒作，也一定要严格控制一个尺度。他说："本来还有几个写手准备靠'脱'来赚眼球、来炒，被我给取消了。因为影响确实不好，很多人在骂我是网上的幕后黑手、流氓什么的。"

4.媒体互动
接受卧底记者采访

"在一些知名论坛，潜伏着大量的卧底记者。"一位知名版主介绍说，他们往往将一个热点人物推出十几天，就有报纸、电视台的记者主动联系，要求采访。浪兄说，他在网上推出"非常真人"刚刚一周，就有人跟他联系采访。

一个网络人物如果有走红潜力，往往出现几家网站"抢人"的局面。二月丫头最先在天涯社区发帖，但新浪论坛却随后将事件放大，把她作为"锐话题"中第一个得到专题介绍、讨论的网络红人，再紧跟着，就是铺天盖地的各类网络媒体转载这个并不算太漂亮的女子的照片，以及她相关的言论和围绕在她身边的言论。再后来，便是传统媒体的介入，包括凤凰卫视和华娱卫视在内的强势媒体也将二月丫头请为上宾。

"非常真人"推出刚刚两个月，幕后人浪兄表示，这段时间他一直在接受各种媒体的"轮番轰炸"，接受采访占用了他大半的时间。而这说明，"非常真人"已经走红了。

"黑手"总结
网络红人发展到第三代

网络红人有多少？著名网络"黑手"陈墨撰文把网络红人分成三代：

一、文字时代的网络红人，包括痞子蔡、宁财神、李寻欢、安妮宝贝、慕容雪村、今何在、方兴东；

二、图文时代的网络红人，包括竹影青铜、小天女、流氓燕、天仙妹妹、二月丫头等；三、宽频时代的网络红人胡戈等。

网民追问
谁在伤害我们的感情？

"原来都是策划出来的啊，我们上当了！"知道所谓的网络红人不过是黑手策划的结果，一些网民有一种强烈地受骗的感觉。

"都商业社会了，我们也要吃饭。世上没有免费的、从天而降的馅饼。"

马赛克——当写到不健康的东西，不好写出来的时候，就用马赛克三个字代替，大家知道什么意思了吧。
举例：……于是"马赛克"，……

<< 网络名词

随便写写自己对游戏的看法

Posted by jide 2007-1-10 22:37:00



游戏在每个人的眼中是不一样的。

从PS开始接触Video Game的一些朋友不会明白有些人为什么不去追求画面和特效。他们将游戏看成是一种“电影”的互动，对这些人来说，画面特效就是一切；没有精美的画面，他们是不屑一顾的，“自命”是新世纪的接班人的人怎么会去对上世纪这个“中生代”产生兴趣？他们仍然坚持自己的“正义”，继续无悔的走下去。但他们却不知道，“正义”并不等于真相。

我没有资格去批评他人的正义，而且所谓的“真相”就算我写出来，也不会有太多人去正视他——就象我们大多时间不敢正视太阳一样——它太刺眼了。

对我来说（我也只能这么说），电子游戏是兴趣爱好。但不是到那种没有电玩就要发疯的地步，我还可以绘画，听歌之类来放松自己。

简单的说说“游戏”的概念吧，游戏——是指有规则的玩耍。是不是看上去很简单？没错，游戏本身是很简单、很大众化的东西，而偏偏有人却用“高贵”来形容这种东西，玩个游戏自己的素质就上升了？平民就成贵族了？搞得玩个游戏就非得把自己的地位拉高一等，那叫自恋；简直比一些贵族更虚伪不是？而这种做法的后果往往是人与人之间失去信任，尽管表面上很亲密。

如果游戏让你一个人待在家中，和亲人间的联系产生隔阂，那么请你停止你的“游戏”。游戏是为了更好的和他人沟通才存在的。许多独生子女为了排除“孤独”感，选择了网络游戏来逃避现实。

我曾经也是这样，曾一度沉迷于电子游戏中，当时认为自己的行为很酷，很与众不同。现在想想当时我还真幼稚，呵呵。但是，在接触了一款游戏后，我发现自己正在失去许多珍贵的东西。在电子游戏通关后，在成就感消失后，剩下除了莫名的空虚还有什么呢？

游戏是许多人一起玩的，网络游戏用虚拟的世界将许多喜欢玩游戏的人连在了一起。但是从屏幕上穿过来、被美化过的“1”和“0”是否能真的给人带来真诚，这是因人而异的；但是我们不可能像面对面那样了解对方。

如果游戏最终变得是只有特定的一部分人玩的，那可是莫大的讽刺了。那些自命不凡的特定人士可能认为自己是特别的，与其他人不一样。可事实是，那些人却是被人们所抛弃的井底之蛙而已。

追求华丽的画面而换来的是更大的损失，这个代价是否太高了？

曾几何时我们忘了他人的心情，曾几何时我们忘了亲人们的生日，曾几何时我们忘了花儿的颜色；曾几何时我们不再听从父母的唠叨，曾几何时我们不再关心云层，曾几何时我们不再游戏？

如果我们忘了游戏的本质，请闭上眼睛回想自己的童年，长绳、接力赛、球类运动甚至更年幼时的“老鹰捉小鸡”，“打麻雀”是不是早就从我们身边所消失？

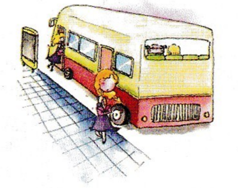
游戏，并不是一个人玩的东西，更不是特定懂“艺术”的人玩的。

人生，就像坐一辆公交车

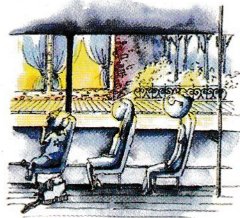
Posted by weiwei 2007-1-10 22:35:00



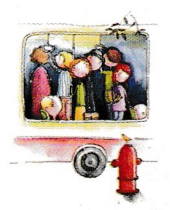
我们知道它有起点和终点，却无法预知沿途的经历。



有的人行程长，有的人行程短。



有的人很从容，可以欣赏窗外的景色。



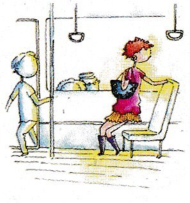
有的人很窘迫，总处于推搡和拥挤之中。



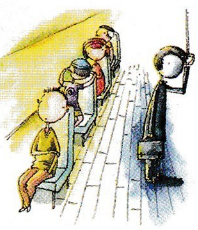
然而与悬挂在车门上、随时可能掉下去的人相比，似乎又感欣慰。



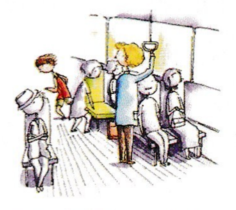
获得舒适与优雅，座位是必不可少的机会，因此总被人们争抢。



有的人很幸运，一上车就能落座。



有的人很倒霉，即使全车的人都坐下了，他还站着。



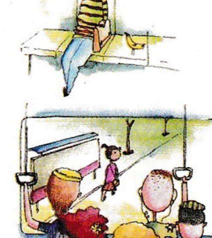
有时别处的座位不断空出来，唯独身边这个毫无动静。



而当你下定决心走向别处，刚才那个座位的人却正好离开。



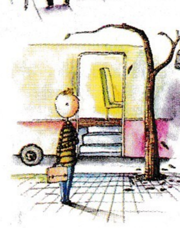
为了坐上或保住座位，有的人漠视良心，甚至伤害他人。



有的人却因为这样那样的原因，不得不将到手的座位让给他人。



有的人用了种种的方式，经历了长长的等待，终于可以坐下。





但这时他已经到站了。

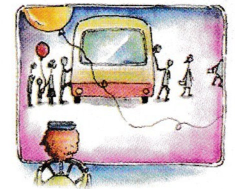
下车的一刻，他回顾车厢，也许会为区区一个座位而感慨，自以为大彻大悟。

其实即使重新来过，他依然会去争抢，因为有时如果不坐下，连站的位置都没有。



除非你永远不上车，而这并不由自己决定。

到站的人下了，车上的人还在。



依然熙熙攘攘，依然上上下下……



完



热笑话

GG：“喂，小丽吗？要是我有一份稳定的高薪工作，而且抓彩票又中了五百万，你愿意继续跟着我吗？”

MM：“当然啦，快告诉我你是谁！”



生存或毁灭
——生化危机同人小说

TEXT BY 蝴蝶飞飞（UP TEAM文学组）

（一）G细菌

我从来没有想过，会到这样的一个地方来工作！我一直坚持着自己的研究，但上头怎么会派我到这么一个地方来？我想不通，实在想不通！像我这样优秀的人才，应该分配到技术更先进，器材更完善的研究所去才对！而不是这里，这个被群山围绕的小洋房，虽然很豪华，很隐秘，但是一点都不适合研究，至少对我来说是不合适的……

我按下了电梯的按钮，随着电梯往下降，想到等会要进行的实验，工作的热情又充斥了我整个身体！

无所谓，只要能继续我的研究，再恶劣的环境我也能接受！

电梯到了底层，我在两个荷抢实弹的“保护”下，走进属于我的个人研究室！

这里有很多像我这样的研究员，每个人都会有这样两个人来“保护”。哼哼，名义上是保护，但实际上可能是监视吧！怕我们背叛吗？可笑……

我的两个助手早已等候多时了，我朝他们点了点头，径自向坐在角落的黑衣男子走去！

男子用手托着头，手里拿着一份文件，似乎正在思考什么问题，以至于我走到他的背后，他都没有发觉。

我轻咳了一声，提醒道：

“威斯克！”

“哦，是威廉！”威斯克放下手中的文件，转过来对我说！

他是一个冷俊的人，我和他虽然是合作伙伴，但是说实话，我有点讨厌他，他不怎么说话，和我一样，是个工作狂！我不得不承认，他是一个天才，各方面都很优秀，虽然比我还差了一点！

“你坐了我的位子！”

“哦……哦，你坐！”

“没关系，这是什么？”我看着他刚才拿着的那份文件问。

“我本来想来找你的，我们的理论似乎还不完善啊！”

“怎么回事？这不大可能，我们的理论应该是完美的才对！”我皱着眉头说，我对我的研究很有自信！

“我一开始也是这样想的，但是，昨天的实验体在今天早上死了！”

“哼，死了吗？解剖了没有？”

“还没有，就等你来解剖了！”

“呼，麻烦的事情呢，没想到，用活体做实验都失败了。”

“还不能下定论，要等解剖了再说！”

“一起去准备吧！”

一个人静静地躺在手术台上，不，应该是一具尸体躺在解剖台上。我皱了下眉头，接过解剖刀，开始了组织分离测试！

我的手不停地动着，威斯克在旁边观察着。

忙了一个多小时，我擦了一下汗，放下手中的刀，看着威斯克说：

“你也看见了，身体组织被完全破坏了！”

“恩……而且身体腐烂的很快……”

“这是细菌的作用吗？”

“我想是的！”

“还有，你看，他的脑容量似乎缩小了一半，他真的是今天早上才死的吗？”

“是的，早上刚死，脑容量缩小，难道细菌在发挥作用？”

“发挥作用也没有用，不会动，就没有作为身体兵器的价值！”

“理论上，细菌在进入人体后，会迅速占领中枢神经，然后激发人体的潜能，发挥出比平时大的多的力量！”

“恩，从现在的情况看来，似乎细菌已经占领了脑部！”

“但是，为什么不能驱动身体行动？”

“这还要研究一下！”

“我认为……咦？！”威斯克突然惊呼一声！

我被他吓了一跳，诧异地看着他，问到：

“怎么了？”

“他……他的手刚才动了一下……”

“谁？谁的手动了一下？”

“就是这个实验体……”

“真的！真是太好了！哈哈哈……”

我一点都不惊慌，反而感到一阵欣喜若狂！动了！真的动了吗？会动？会动说明细菌在起作用！

我眼睛一眨不眨地看着眼前那具已经被我完全解开的尸体！我要确认一下，他是不是真的可以行动。

而事实上，我的眼睛告诉我，“他”的手确实动了，一下，两下……然后渐渐坐了起来……

我突然感觉到了一股恐惧，谁看见一具尸体在自己面前坐了起来都会感到恐惧的！况且，他正盯着我看……

恐惧和欣喜交织在一起，我竟楞在了那里。

威斯克一把把我撞开，大呼：“危险，你不要命了？”

我撞在冰冷的墙上，才清醒过来，看见“他”已经从解剖台上扑了下来，就在我刚才站的地方。

果然，果然有攻击性……

威斯克大喊：“警卫！警卫！”他不得不喊，因为“他”已经向他走去，虽然行动迟缓，但是除了我，谁都不会比他更了解“他”的能力和力量！

两个警卫破门而入，弄不清楚发生了什么事，只看见一具七零八落的尸体在走动，当场大叫一声，竟然昏了过去。

威斯克迅速地闪到门边，拣起警卫的枪，对着向他逼来的东西一阵狂扫。

“他”的能力再怎么突出，也毕竟是血肉之躯，挣扎了几下后，就躺在地上不动了，看样子失去了行动能力。

威斯克扔掉枪，走过来扶起惊慌失措的我。

我突然抱住他大声欢呼：“威斯克，我们成功了！G细菌成功了！”

“是的，我们成功了！”

“成功了！我要让上面那些老不死的看看，看看我的研究是不是没有意义！哈哈……这下子，我们可以出人头地了！哈哈……”

威斯克看着我狂笑的样子，一语不发，良久，才缓缓说到：

“刚才忘了说了，总部有命令下来了！”

“什么命令？去他的命令吧！”我大笑几声，我的研究成功了，身体兵器证明可行，我就要出人头地了，我再也不需要看他们的眼色了！

“你先冷静一下，是总部的直接命令！”

“哦，是什么呢？”我停止了笑。

“让你转去美国工作！”

“为什么？”

“那里有更先进的设备，更好的环境，更好的研究人员！”

“哼！”

“而且，我知道，他们需要你！”

“……”

“他们需要你的能力，因为你是天才！”

我有的点飘飘然了，没有一件事能比让别人认同自己更高兴的了！

“那这里的研究怎么办？”

“我会继续下去的！”

“恩！数据和资料还需要做进一步的改进，以后就交给你了！”

“好的，我会继续下去！”

“对了，总部叫我什么时候走？”

“越快越好。”

“要不，我现在就收拾东西？”

“……”

“哈哈……我终于要离开这个鬼地方了！”

两天后

威斯克陪我登上了总部派来的飞机。

我从口袋里拿出一样东西给他。

“这东西你拿着！”

“什么东西？”

“G细菌的一个变种，是和G细菌一同开发的！”

“为什么给我？”

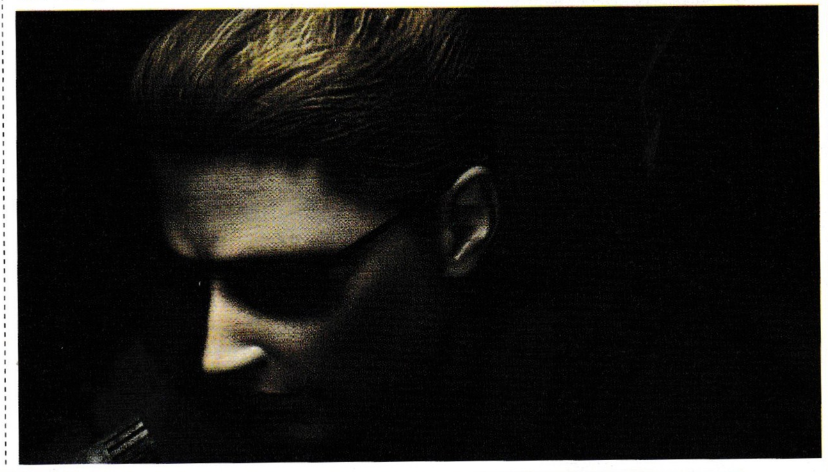
“他可以使你‘死而复生’，可以使你的力量增强，可以使你变成超人。我想，它对你是有用的，只是，这个还没有经过活体实验……”

“我知道了，谢谢，我知道怎么做！”

“那好，我走了！还有……地下室的那个项目……”

“你是说‘暴君’？放心，我一定会完成的！”

“那我就放心了，我可以走了，保重！”



冷笑话

一对情侣在约会，小伙子实在忍不住想放屁，于是跟姑娘说：“我给你学狗叫吧，汪汪汪！”顺便把屁就放了。之后问：“学得像吗？”姑娘说：“屁声太大，没听清楚。”

“保重！”

舱门在身后关上，我离开了这个鬼地方，踏上了去美国的路……

（二）异变

两年后

我愤怒地拍打着桌子！怎么会这样！暴君竟然会被消灭，他应该是最完美的身体兵器才对，还有威斯克也失踪了，一切都超出了我的计划，上面那些嫉妒我才能的废物又要排挤我了！威斯克到底在搞什么啊！

我泡了杯咖啡，看着窗外黑沉沉的天空，冷冷一笑！

哼，暴君完了也没关系！只要我还有G细菌在手，只要有它，我就可以创造一千，一万个暴君！哈哈……他们对我来说，只不过是几只老鼠罢了！

这座城市真不错，已经有很多人被感染了吧，嘿嘿，谁都别想逃，你们都是我的小白鼠，是我实验的好材料啊，哈哈哈……

我仔细欣赏着手中泛着蓝光的G细菌，这是我杰作，我的全部！为了他，我疏远了我的妻子女儿，没天没夜地研究！但我一点都不后悔，在我前途面前，一切都不重要，一切都是绊脚石！

我的G细菌是最强大的，我很了解它的性能，它可以感染人类，改变他们身体的组织结构，破坏原有的健康细胞，并迅速占领全身，控制人体！虽然这样会使人类的智力下降，动作会变迟钝！但是，G细菌有很强的感染力，很容易就可以把别人变成自己的“同伴”，变成“丧尸”，超强的耐久和恐怖的体力，完全可以弥补他们在智力上的缺陷！而且在变异的情况下，还可以创造出更强大的生命体！

我开发的G细菌实在是个杰作，听说欧洲分部找到了更先进的身体兵器制造方法，哼哼，没用的！G细菌是完美的，什么都不能超越它！

我正爱不释手地看着手中的G细菌的时候，后面的门突然开了！

什么？怎么了？

我看着6个带着防毒面具，穿着战斗服，端着枪的人影冲了进来

我认得他们！他们是安布雷拉的特殊反应部队！

安布雷拉是我效力的公司，表面上是个制药公司，暗地里却秘密集合世界上最优秀的生化专家，研究战斗身体兵器，成功后，再卖给某些国家，从中谋取暴利！我，也是他们其中的一员，而且是最优秀的！

我不知道他们来这里干什么，他们应该部署在总部的！

他们一直盯着我放在桌上的装G细菌的手提箱！

难道，难道……他们想……

我紧张的往后退，他们的目的难道是我手中的G细菌……





“咣当”一是声，我把放在桌上的咖啡碰掉了，我吓了一跳，还没等我反应过来，只听“哒哒”地枪声响起。

我中弹了，巨大的冲击力把我推倒在地。

脑袋一阵昏眩，我不知道自己中了几枪，只知道自己的意识越来越模糊。

他们似乎也想不到会这样，楞了一下，就过来拿起放着G细菌的手提箱，确认一遍后，看了我一眼，就飞快地退了出去！

他们果然是冲着我的G细菌来的。

特殊反应部队只有总部才能调配，也就是说……是安布雷拉派人来抢我的G细菌。为什么……为什么会这样……

我的意识更加模糊了。

我不行了吗？

我躺在地上，想起了很多，想起了我的前途，想起了我的妻子女儿，想起了夜以继日的工作，我放弃了我的家庭，全心全意的投入到研究工作上去，为安布雷拉卖命，但现在他们竟然派人来杀我，还抢夺我最重要的G细菌！我不甘心，我不甘心啊！

是的！我不甘心！我不会把G细菌给任何人！

我这么想着，不知为何，身体突然有了力气，我恨恨地看着手中的G细菌试管，我想到了一个方法，一个可以使我复仇的方法！就算后果不堪设想，为了被夺去的G细菌，为了我研究成果！后果根本不算什么！

我冷冷一笑，猛然间，把带有针头的G细菌试管刺在自己身上！

我知道自己没有疯，我看着蓝色的溶液注入我的身体，我反而感觉到了一种快意！

G细菌既然可以感染别人，那也可以感染我，虽然不知道会变成什么样子，但我只有博一博了！

忽然一股剧痛冲到脑门，我眼前一黑，就什么都不知道了……

不知道过了多久，我渐渐地恢复了意识！

这是什么感觉？很棒的感觉！气力源源不断地涌出来！我怎么了？我记得我把G细菌打入自己的身体，我没有死吗？

我欣喜地发现自己还有意识，好象还能凭自己的意识控制身体！

我动了一下左手，一个巨大的物体映入我的眼帘！是个眼珠，一个会动的眼珠！这是我的手吗？手指部分变成了巨大而锋利的爪子！

我感觉全身充满了力量，用力朝旁边的金属柜台划了一下，金属柜台应声而断，被锋利的爪子分成了两半！

哈哈！我成功了！我赌赢了！

我不禁咆哮一声，我对现在的我很满意！现在要做的，是找到刚才抢走G细菌的那几个人，我要把他们全部杀死，把属于我的G细菌抢回来！

（三）疯狂

我听见了！桀桀桀！我听见老鼠的声音了！

在下水道吗？看来还没逃走啊！哼哼，你们完了！

我找到他们了，那个6人小队！恩？不，还少了一个人，只有5个人，不管了，先把他们干掉再说！

我的出现，很显然把他们吓了一跳，嘿嘿，我就是引你们去地狱的引路人！

我亮出了我那巨大的爪子，他们也开枪了！

嘿嘿……太弱，太弱了……子弹打在我身上一点效果也没有，不痛也不痒，弹头被迅速排出体外，身上的弹孔迅速地修复。这就是我的力量！

我本来想慢慢把他们杀死，因为我想看他们绝望的反应！那样会使我很满足，但是不知为何，我一想到他们夺走了我的G细菌，我就非常生气，决定一口气把他们干掉！

胜负没有悬念，在他们的掺叫声中，我把自己的爪子插入他们的身体！在我强大力量面前，他们完全没有机会！

很简单就把那5个人解决了，我不想看他们在面具下的脸是什么样子，没有意义！

恩？没有！我找遍了他们的尸体，没有哪个装着G细菌的手提箱！哪里去了？难道被接应的人回收了？不可能那么快的……对了！第6个人，他们来的时候一共有6个人，而现在只有5个人，G细菌一定在那第6个人的身上！

可恶啊！分开行动吗？狡猾的老鼠！

我暴怒，但也没有办法，只能再找了！

咦？等等，我吸了吸鼻子，我闻到了一股气味，一股我熟悉的气味！是我的女儿，是我的女儿雪莉的气味，她为什么会来到这里？哦！对了，她的母亲也是这里的研究员，她也有可能来到这里，虽然不知道她来这里的目的，但我一点都不关心。因为我的心里突然有了一个想法。

把她同化吧！把雪莉，把我的女儿于我同化吧，把她变成像我一样吧，把我的‘种’埋到她的身体了！哈哈……不错的主意！

我不知道自己为什么会有这样的想法，如果是以前的我，我一定会认为我自己是疯了，但现在我想起来却是这样的理所当然！

墙上排气孔的铁栅栏有了响动，一个小小的身影钻了出来。

我一动不动地看在和那个身影从那里爬下来，是的，是我的女儿，我确定！

她似乎也感觉到了有什么不对，回过头，和我四目相对。

一阵尖叫，她恐惧地往后退，看到我这个样子，她不怕才怪，她已经认不出我来了，有谁会认识一个怪物呢？虽然转瞬即逝，但我还是感觉到了一丝悲哀！

我向她走去，她还在后退，但没有跑，可能已经跑不动了吧。

“不要害怕……”

“不要啊！不要过来！”

“雪……雪莉……”

“不要！你……你怎么会知道我的名字？”

“因为……因为我是你是父亲……雪莉……”

“父亲……是爸爸？……骗人！我不相信！”

“是真的，女儿，你胸前的那个项链也是我送给你的……里面有我的照片”

“你……你怎么会……知道……”

“我说过……我是你的父亲……”

“爸爸……这不是真的……你怎么会变成这样……”

“过来，雪莉……”

“不……爸爸……我怕……”

“过来，雪莉，我要让你永远和爸爸在一起，你难道不想吗？”

“爸爸……你从来都没有照顾过我……”

她哭了，我看着她流泪的脸，竟然一点都不心疼。

“来……和爸爸一起……”

“不要！你不是爸爸！”

“雪莉，和我同化吧……”

“怪物！”

怪物？我是怪物？我大声咆哮一声，不可饶恕！我不是怪物，谁说我是怪物？我不承认！你，是你吗？我要杀了你！

我发怒了，已经管不了眼前是什么人了，只想杀掉她！



热笑话 莫里森买了一双新鞋却不穿。一星期后妻子问他：“你为什么还不穿那双鞋呢？”“明天就可以穿了。买鞋时售货员对我说，头一个星期，这双鞋会有些夹脚。”



我一步步向前走去。

"爸爸……你要干什么……不要……"

"我要杀掉你！"

"不要！啊！"

一声尖叫后，她的身影突然不见了。

怎么回事？排水口吗？看来，她被排水口的水冲走了！我看着下面深不见底的排水口想到，不过没关系！我一定会找到你的，雪莉，我一定要把你和我同化，这样你就可以永远和我在一起！

我疯狂的大笑，笑声回荡在空洞的下水道，传出去很远……

（四）毁灭

那些"丧尸"果然智力低下，竟然成群结队来攻击我。哼，愚蠢，我和你们的级别是不一样的！

很简单我就把他们消灭了，我感觉到自己是这么的强大！而且我还感觉到，我在进化，不断完善着我的身体机制！嘿嘿……原来G细菌会在实战中自我进化，真是太棒了，这样下去，总有一天，我会变成这里最强大的生物！嘿嘿……

当然，凡事都有两面性，在进化了两次后，虽然我的身体发生了巨大的变化，比原来更强大，更适合战斗了，但是，我感觉我自己的意识似乎在慢慢变淡，智力似乎也有了退化的迹象，这是G细菌的感染特征。看来，G细菌已经完全占领了我的脑部，我得快点……在"我"消失以前，找到预防和克制的方法，不然，再这样下去，我就会被身体支配，变成一具行尸走肉，唯一的区别就是力量大点，没有智慧的身体兵器也就只有靠蛮力了，我绝对不允许这种情况发生！我必须快点夺回被抢走的G细菌，尽快进行研究！

不过在这之前，我要先找到雪莉，和我同化，嘿嘿……

我看着一地的尸体，微感诧异。

怎么回事？那么多的"丧尸"失去了活动能力，倒在了地上，每具"丧尸"身上都有密密麻麻的弹孔，是和谁战斗过了吗？嘿，有趣！对手不是普通人啊，嘿嘿……

恩？有雪莉的气味！她来过这里？正好！终于让我找到你了！

我确实找到她了，在火车站，就在缓缓向前行驶的火车上！这是当研究所发生紧急事态的时候，全员脱出用列车。她似乎想逃走呢！但是……逃得走吗？？

我很奇怪，为什么她不害怕？为什么她看着我不害怕？

"雪莉……"

"不要过来！"

"我是你爸爸！"

"不是，你只是只怪物！"

"没关系，我杀了你就可以了，再把你同化，你就不会反抗了……"

"里昂！克莱儿！"

雪莉突然大叫，我正想嘲笑她的愚蠢，在这里还想让别人来救吗？

身后传来一个男声："又是这种东西吗？"

我回过头，看见一个穿着警服的年轻男人正端着枪对着我。

是霰弹枪吗？哼，是霰弹枪我也不怕！

"雪莉，不要怕！"

"里昂哥哥，小心，它和别人不一样的！"

"哦？是吗？哼，喂！你是什么东西？"他朝我说道。

我没有回答他，我扑了过去，我想杀了他！

一股巨大的冲击力把我的身体推后了一大步，他开枪了！

虽然没什么大碍，但是身体里一瞬间多了那么多的弹头毕竟不好受！我狂怒，又向他扑了过去。又是一枪，但是只使我的身形略微一滞，并没有影响我攻击的势头。结果是必然的，他被我打中了，重重地撞在车厢上。但很明显，他比一般人要强壮，竟然还站得起来！

他擦了擦嘴角的血迹。

"果然和别的怪物不一样……"

"……"

"克莱儿，给我火箭筒！"

火箭筒？我心里咯噔一下，不知道自己是否可以挡住它的威力！

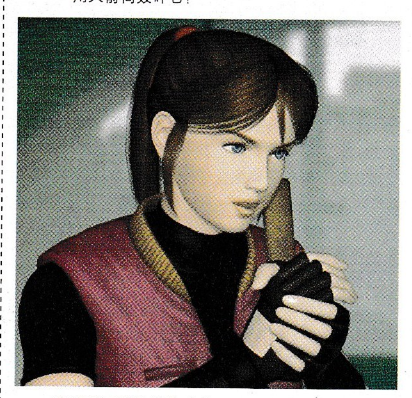
一个女子从后面的车厢跑过来，手里拿着一支火箭发射器。

她看见我也呆了一呆，惊呼道："什么怪物？"

"不是一般的'丧尸'呢，力量要大的多"

"怎么办？"

"用火箭筒轰碎它！"



我当然不能让他们攻击了，因为对于火箭发射器的威力，我也没把握。

但来不及了，里昂的话音刚落，一枚火箭"嗖"地一声向我飞来。

速度太快了，我躲不掉，我被击中了！火箭在我身上爆炸开来，我不知道是种什么样的感觉，好象身体的每一部分都被剥离了，身体开始没有知觉，脑袋也开始空白，意识开始模糊……

我就这样被消灭了吗？不！我不甘心！我不甘心啊！但不甘心也没有用了，我已经彻底失去了意识……

里昂看着眼前的一切大惊：

"怎么回事？"

"它……它好象越变越大了……"

"还会变身？"



"应该是进化了吧……"

"这东西还真厉害……"

"怎么办？"

"没怎么办！你和雪莉先回驾驶室，这里有我应付！"

"你一个人……"

"走啊！听到吗！"

"好吧，你自己当心！"

里昂看着克莱儿和雪莉回到驾驶室后，端起火箭发射器，对准了眼前的那个怪物！

它似乎已经完成了最后的进化，身体变的巨大无比，甚至占据了整个车厢！挥舞着巨大的触手，被它打到的话……必死无疑……

里昂开始攻击了，一发，两发，三发……

没用，没有作用，怪物挥舞着触手，在慢慢地推进！没有更好的办法，里昂只能后退，就这样了吗？就这样结束了？

当然不是，正当里昂退无可退的时候，身后的门打开了，克莱耳一把拉过里昂，向驾驶室跑去！

"你干什么？"

"听我说，火车快要出隧道了！"

里昂望前看了一下，发现前面有一点亮光。

"这车上有自爆装置！"

"什么？"

"就要爆炸了，我们得跳车！"

"那么高的速度，会死的！"

"不会，雪莉已经爬出去启动制动装置了！"

"什么……她……"

列车突然猛地一滞，车轮于铁轨摩擦出巨大的响声！速度渐渐放慢。看来，制动装置启动了。

前面的光亮越来越近，列车的速度也越来越慢。后面传来玻璃破碎的声音，一条触手打破了隔离门，向前挥舞着……

万幸，这时列车停了下了。里昂飞快的打开门，拉着克莱儿跳下车，向前狂奔，炸弹就要爆炸了。

巨大的爆炸声在身后响起，一股气浪汹涌而至，把里昂和克莱儿喷出隧道！

列车毁灭了，连同车上的怪物一起……

"你没事吧？"

"我没事！"

"雪莉呢？"

"在这里，没关系，只是昏过去了！"

"一切都结束了……"

"是啊，结束了……也许吧……"

Fin





TEXT BY 白夜



为战而生

——斯巴达英雄传

白夜近日于互联网上有幸看到了一段极其震撼的电影预告片——《斯巴达300勇士》，看完后使得被长时间“几点一线”的工作生活搞的有些麻木的身体竟然有了一种久违的热血沸腾的感觉。兴奋与期待之余，竟然惊喜地发现原来与电影同期推出的还将有一款PSP的动作游戏《斯巴达300勇士 光辉进军》。

《斯巴达300勇士》是国人给此电影的译名，电影的原名仅仅是一个数字：300。乍看上去有些令人匪夷所思，但在了解到其所讲述的故事之后，笔者立刻感受到了此名的微妙之处。故事主要讲述的是历史上著名的“温泉关战役”，在此战役中，斯巴达国王李奥尼达（约公元前508年——公元前480年）率领300名斯巴达勇士对抗10万名左右的波斯军队，最后全部壮烈牺牲。而此电影的宣传语也非常简单：“300对10万”，没有华丽的语言，仅仅两个数字就能让观众们过目不忘且给人巨大的震撼，何其妙哉。

每个人心目中或多或少的都存在一些英雄幻想，虽然随着年龄的增长，笔者脑海中的东西越来越现实，但英雄情结并没有完全消失，感受着依旧存在的热血，让我们一同翻开斯巴达人的“古希腊英雄传”吧……

崇尚习武的军事之国

论起古代希腊最强大的的城邦中，雅典当仁不让成为第一，而第二就是斯巴达了。所谓城邦，就是一个国家，它以城市为中心，周围是或大或小的各乡镇。


■斯巴达城

斯巴达座落于希腊半岛南部的拉哥尼亚平原。拉哥尼亚三面环山，中间有一块小平原。“斯巴达”原来的意思就是“可以耕种的平原”，拉哥尼亚平原土质肥沃，很适合发展农业。约在公元前11世纪，一批被称作“多利亚人”所组成的希腊部落，南下侵入了拉哥尼亚，他们毁掉原有的城邦，把原来住在那里的居民变为奴隶，并在这里居住下来，这就是多利亚人最初建立起来的斯巴达城——不过当时看来它既没有城墙，也没有象样的街道，实在不能称之为城邦。而斯巴达人就是指当时来到这里的多利亚人。

斯巴达全国有二十五六万人，大致可以分成三部分。

在斯巴达的驻民第一部分自然是统治阶级，也就是斯巴达人，他们都是奴隶主，人口占总人口的比例非常少，还不到3万。他们过着集团性的军事生活，并不从事任何生产劳动。

第二部分是“庇里阿西人”，人口同样稀少，区区3万。他们大部分住在城市周围，一般从事手工业和商业。他们是半自由居民，也就是说，他们有人身自由，但是没有公民权，不能参加任何政治活动，而且必须给斯巴达人纳税、服役。

而剩下的二十多万人口组成了第三部分，他们叫做“希洛人”。所谓希洛人就是斯巴达人在征服拉哥尼亚的过程中，把这里原有的居民变成奴隶，并称他们为“希洛人”，但最初的希洛人并没有如此众多。公元前8世纪，好战的斯巴达人又向邻邦“美塞尼亚”发动了长达10年的战争，最后征服了美塞尼亚，并将多数美塞尼亚人变成奴隶，并到希洛人群体中，如此才形成了庞大的二十多万希洛人群体。虽然数量众多，但希洛人可以说是在斯巴达地位最低的群体，他们实质上是斯巴达的国有奴隶，被固定在土地上，从事艰苦的农业劳动，每年得把收获物的一半上缴给奴隶主；自己只能过着半饥半饱、牛马不如的悲惨生活。

希洛人在数量上比斯巴达人多得多，但为什么却受着斯巴达人的统治呢？因为斯巴达人实在是过于强势了，斯巴达人的军队异常强大，尖锐的阶级矛盾和原始社会遗留的习俗，使斯巴达人形成了一种独特的政治制度，整个社会过着军事化的生活。战争，是斯巴达人最看重的事情。

为了实行严格的军事集团生活，培养崇尚武力的精神，斯巴达人作了许多强制性的规定：为了防止斯巴达人内部贫富分化，斯巴达人不许从事工商业，不用金银做货币，而用价值低廉的铁币。斯巴达人除了军事外，不得从事其它生计。在斯巴达，刚生下来的婴儿要经过严格的体格检查。长得不壮实的、有疾病的，就扔到山谷里，任他们死掉。母亲用烈酒给婴儿洗澡，如果他抽风或失去知觉，这就证明他体质不坚强，任他死去，因为他不可能成长为良好的战士。男孩子7岁前，由双亲抚养。父母从小就注意培养他们不爱哭、不挑食、不吵闹、不怕黑暗、不怕孤独的习惯。7岁后的男孩，被编入团队过集体的军事生活。他们要求对首领绝对服从，要求增强勇气、体力和残忍性，他们练习跑步、掷铁饼、拳击、击剑和殴斗等。为了训练孩子的服从性和忍耐性，他们每年在节日敬神时都要被皮鞭鞭打一次。他们跪在神殿前，火辣辣的皮鞭如雨点般落下，但不许求饶，不许喊叫。在军事训练同时，斯巴达人还向儿童灌输斯巴达人高贵、希洛人低贱的观点。教官常在儿童面前任意侮辱和鞭打希洛人，甚至带他们直接屠杀希洛人。男孩到12岁，编入少年队。自此他们的生活更严酷了，光头赤脚，无论冬夏只穿一件外衣，平时食物很少，但鼓励他们到外面偷食物吃。如果被人发现，回来要挨重打，因为他偷窃的本领不够高明。满20岁后，斯巴达男青年正式成为军人。30岁成亲，但每天还要参加军事训练。60岁时退伍，但仍是预备军人。

在斯巴达，女孩7岁仍留在家里，但她们不是整天织布做家务，而是从事体育锻炼，学习跑步、竞走、掷铁饼、搏斗等。斯巴达人认为只有身体强健的母亲，才能生下刚强的战士。斯巴达妇女很勇敢和坚强，她们不怕看到儿子在战场上负伤或死亡。一个斯巴达母亲送儿子上战场时，不是祝他平安归来，而是给他一个盾牌，说：“要么拿着，要么躺在上面。”意思是说，要么拿着盾牌光荣胜利归来，要么光荣战死被别人用盾牌抬回来。

如此的生活习惯导致了斯巴达人的英勇善战和军事力量的强大，任何人都对他们敬畏三分，这也解释了在人数上远远多于斯巴达人的希洛人为什么甘愿受他们的统治那么长时间了。

斯巴达的独特的军事社会制度和尚武精神，使它拥有希腊其他城邦无法相比的军事优势。它曾经称霸南希腊，打败雅典。但是，它除了军事力量强大以外，在经济、文化、政治制度等方面都没有什么成就和发展。而且仅仅通过残暴和武力的统治是不可能过于长久的，所谓“得人心者得天下”，斯巴达在长期的对外战争中，不断加剧对希洛人的压迫和剥削。实在忍受不了的希洛人终于开始反抗，多次举行了起义。约公元前640年，希洛人发动长达十几年的武装起义。公元前464年，斯巴达境内的希洛人再次起义。他们英勇顽强，直逼斯巴达城下，坚持了长达10年的斗争。斯巴达人在无可奈何的情况下，给了起义军自由。斯巴达的统治也因此受到沉重的打击。公元前4世纪中叶以后，斯巴达一天天走向了衰亡。

300对10万，血战温泉关

在希腊半岛中部一个叫温泉关的山口，公元前480年，这里进行过一场悲壮的战斗。斯巴达国王李奥尼达率领三百名战士，奋勇抵抗人数多达十倍的波斯侵略军，最后全部英勇战死。这就是举世闻名的"温泉关血战"。

事情的起因约在公元前492年，亚洲西部的波斯帝国，依仗强大的武力向外扩张，在希腊地区挑起了一场延续十四年之久的战争，史称"希波战争"。公元前490年的马拉松战役，雅典军队打败了波斯大军，希腊各城邦士气大振，民族精神空前高涨，时刻准备抗击波斯人的再次入侵。

果然波斯国王薛西斯征服希腊的野心不死。在经过几年的精心准备后，公元前480年春天，他亲率百万大军进军欧洲，沿爱琴海北岸，浩浩荡荡向西进发，一时间希腊许多城邦遭到蹂躏，整个希腊面临灭亡的危险。大敌当前，雅典联合了三十多个希腊城邦，组成了反波斯同盟，而联军的统帅正是斯巴达国王李奥尼达。

薛西斯率波斯大军进入希腊北部后，希腊联军北上迎敌，两军狭路相逢在温泉关。李奥尼达以三百多名斯巴达重装步兵为核心，监守于此。

温泉关地处中希腊的北部，是进入中希腊的惟一险关。它的西面，是高耸的大山，难以攀登。东面直到海边，是一片沼泽，无法通过。中间有一条狭窄的通道，只能容一辆车通过。因此，只要有少量军队在此把守，即使再强大的敌人也难以通过。这真是一夫当关，万夫莫开！

驻守温泉关的希腊军队，由斯巴达国王李奥尼达指挥。李奥尼达是一个坚强勇敢、富有战斗经验的指挥官。当波斯大军逼近时，有人提议撤退，但李奥尼达毅然决定，凭借有利地形，与侵略者血战到底。

薛西斯率波斯大军在温泉关关口的北面安营扎寨。他派出了一名侦探，让他侦察一下希腊人正在干什么。侦探回来报告说，斯巴达人把武器堆在壁垒外边，有的在梳头，有的在做操，似乎没有准备打仗。薛西斯估计，希腊人可能害怕他，正打算撤退。他哪里知道，斯巴达人有个习惯，每当准备牺牲的时候，都要整理自己的头发。现在他们梳发，正是准备同波斯决一死战。薛西斯白白等了几天，不见希腊人撤退，他着急了，下令军队开始进攻。

第一天，波斯军队轮番进攻，但所有的冲锋都被打退了，薛西斯恼羞成怒，决定拿出他的杀手锏"不死队"。薛西斯单纯的认为，"不死队"一上场，一定马到成功。他命人把他的王座搬上了高坡，准备坐在那儿看好戏。

无奈"不死队"人数虽多，可是山道狭窄，无法施展威力，打了半天，没能前进一步。突然，斯巴达人开始后退了，"不死队"呐喊着向前猛冲，薛西斯以为这次"不死队"必胜无疑。谁知，斯巴达人跑了一段猛然转过身来，挥舞着大刀，奋勇地向波斯士兵砍去，"不死队"队员纷纷倒下。原来斯巴达人并非真正败逃，不过是使了一个诱敌之计，杀了个回马枪。薛西斯目睹了这一幕，急得三次从王座上跳起来。

波斯人又一连进攻两天，毫无进展。正当此时，有一希腊人求见薛西斯。原来此人是个叛徒，他声称，自己可以带波斯人穿过一条山路，从背后包抄关上守军。薛西斯大喜，立即命令"不死队"星夜兼程，穿过崎岖的山路，很快来到希腊联军的背后，然后直扑希腊大营。

李奥尼达得知敌人已摸到背后的消息后，深知自己腹背受敌，再战必败。为了减少损失，他命令希腊联军赶快撤退。他自己却决定留下来，率领自己的三百名斯巴达勇士与敌人战斗到底，他们在李奥尼达的率领下，挥动长矛利剑，冲出壁垒，在开阔地带同波斯军队厮杀起来。他们长枪断了，就用刀砍；大刀断了，就用拳脚、用牙齿同敌人肉搏。在希腊人的英勇冲杀下，不少波斯人被赶到海里，溺水而死。还有很多波斯人在混战中互相践踏，送了性命。

李奥尼达遍体鳞伤，血透铠甲，但仍拼力厮杀，直至战死。为了夺回李奥尼达的尸体，斯巴达战士奋不顾身，连续四次打退敌人的进攻，终于把李奥尼达的尸体夺回并藏了起来。此时，活着的斯巴达人已经越来越少了……

就在此时，从背后偷袭的波斯"不死队"从山上包抄下来，守军腹背受敌，完全陷入了绝境。但勇敢的斯巴达人没有一个人投降，没有一个人逃跑，最后全部壮烈牺牲。波斯人也付出了惨重的代价，数千士兵战死，薛西斯的两个兄弟也葬身此地。

"异乡人，
如果路过斯巴达，
请告诉那儿的人，
我们忠实地履行了诺言，
故长眠于斯……"

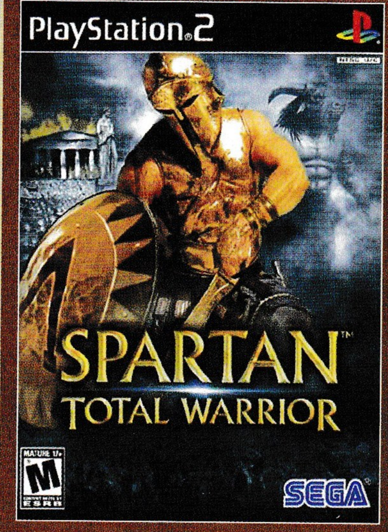
这是矗立在希腊德摩比勒隘口纪念公元前480年温泉关战役的一尊狮状纪念碑上镌刻的铭文。



■描述"温泉关血战"的油画

和"斯巴达"相关的游戏

战争是游戏中常用的一种故事背景，鉴于斯巴达人的英勇善战，和其参与过大小各种为数众多的战争，斯巴达人的故事也成为了众游戏厂商争相使用来制作游戏的题材。PC上多为描述大型战争的战略游戏，电视游戏领域则偏爱给斯巴达人的英勇加上更浓重的动作气息。



▲《斯巴达 全面战士》

是SEGA以古希腊和古罗马战争为背景制作的一款素质非常高的动作游戏，在游戏中玩家将扮演英勇的斯巴达战士，为了建立庞大的斯巴达军事强权而席卷整个地中海地区，玩家能够率领庞大的战斗部队争战沙场，而且其战场的气氛也渲染的极其到位，可以让玩家在密密麻麻的敌军中享受一夫当关，万夫莫敌的战斗豪气。而在重点描述的战斗内容方面，玩家能够使用包括刀剑、盾牌、战锤等武器，而且还能施展华丽的连续攻击技巧，另外游戏中还加入了魔法攻击要素，也能施展大范围的魔法攻击来歼灭敌人。至于游戏画面表现方面，大规模的战斗场面比比皆是，绝对会让玩家热血沸腾，而且玩家还必须不断学习和获得各种技能和武器，才能在战斗中所向披靡。此游戏当时曾一度被称为"最有潜力超越《战神》的游戏"，但因后期的难度过高，可能导致了一些玩家不得不中途放弃，实在有些可惜。



■《斯巴达300勇士 光辉进军》

即将登陆索尼掌机PSP的动作游戏，配合电影同时推出的游戏。玩家在游戏中可以选择扮演斯巴达王，也可以率领300名斯巴达勇士与敌人展开殊死搏斗。游戏的主线部分将以对抗人多势众的波斯军队为中心，其中穿插了大量紧张刺激的BOSS战。另外，除了普通波斯士兵以外，玩家在游戏中还要面对波斯军队所驱使的来势汹汹的动物军团，其中包括巨大无比破坏力十足的波斯战象。究竟此游戏将有如何表现，让我们共同期待吧！



动漫游

TV动画《钢铁三国志》启动



日本三国题材的漫画杂志《三国志》在去年发行的第12期上开始连载了一部新作漫画《钢铁三国志》，原案是由钢铁三国志制作委员会负责，作画为KYO。而不久之后官方随即也宣布《钢铁三国志》将会制作为TV动画，与FANS见面。从目前官网公开的信息来看，动画版的声优阵容相当华丽，子安武人、石田彰、三木真一郎、井上和彦等大牌声优均为本作中的三国角色献声，而超人气的女声优生天目仁美也将在本作中饰演孙策的弟弟孙权仲谋。关于本作何时开播目前尚未确定，但可以肯定的是本作会在所有动漫迷中再度掀起一阵三国风。

《钢铁三国志》的故事发生时间要追溯到一千八百多年前，与我们所熟知的实际的中国历史不同的、另一个时空下的幻想古代中国。那里，是很多英雄争夺霸权的战乱世界。与这样纷争的时代相抗衡的，有一个被成为"深红的武士"的义贼在孤独的战斗着。他的名字叫做陆逊伯言。与老师诸葛孔明一起周游列国的他深深的在为这个悲凉的世界而担忧着。

某日，陆逊与孔明一起卷入到了江东小霸王孙策率领的吴军和大陆最大势力的魏军的战斗中。对于弱小的吴军而言，魏军拥有压倒性的兵力，谁都不会怀疑魏军会在战争中取胜。然而，为了取得战争的胜利，孙策使用被封印的"力"。在凶猛同时不祥的"力"的波动下，陆逊被封印起来的记忆觉醒了！那是因为孙策力量的来源正是陆家代代相传的"玉玺"，他杀掉了陆逊的父亲强行将"玉玺"掠夺到手……

人气漫画《恋爱季节》制作TV动画

《恋爱季节》是由日本集英社出版发行的少女漫画作品，作者为中原彩。该作品从2001年起连载于少女漫画杂志《别册玛格丽特》，尽管是一部少女漫画作品，却意外的拥有很多男性读者，至今已出版发行了14卷单行本。

《恋爱季节》曾获得过第49届小学馆漫画奖少女向部门奖，并于今年拍摄过真人版电影，主演为滕泽惠麻、小池彻平和玉置成实。

《恋爱季节》的故事舞台为日本大阪的高中——舞户学园。主人公小泉莉莎（身高172cm）和大谷敦士（身高156.2cm）从入学的当天开始就是"犬与猴子"的关系，两个人因为身高差异而频频发生斗嘴的情况，在旁人看来如同说相声一样有趣。这对"冤家"也被誉为是学园中的"阪神和巨人"（日本最强的两支棒球队的名字）。尽管每次见面都会吵架，不过小泉和大谷却同样对音乐非常喜爱，在慢慢的接触中，小泉逐渐也被大谷若无其事的友善和男子气概渐渐吸引。但是身高却是个难以跨越的屏障……

《恋爱季节》除了真人版电影以外还曾推出过两张广播剧CD和一张游戏，目前尚不清楚TV动画版是否会沿用原始的声优阵容。动画预计明年春季播出，更多情报将会在最新一期的《别册玛格丽特》上公布。



竹宫惠子原案、结城信辉人设 TV动画《往地球…》4月开播！



《往地球…》是少女漫画家竹宫惠子连载于《月刊漫画少年》1977年1月号到1980年5月号上的SF漫画作品。共由四个部分构成。该作曾获得过1978年的SF大赏——星云赏漫画部门赏，以及第25届小学馆漫画赏。该漫画已决定制作TV版动画，并于今年4月发送。担任动画监督的是山崎理，机械理念设计为出渕裕，人设为结城信辉。

故事讲述的是距离现代非常遥远的未来——S.D.（Superior Dominance-特殊统治体制，西历3千数百年）的时代，为了拯救环境遭到了严重破坏、徘徊于灭亡边缘的地球，所有人均退居到了殖民星球。人类从出生、成长一直到独立（14岁的那一天被称为"觉醒之日"）均由计算机管理，且被分为"普通人"和"超能力保持者"两大类。大多数超能力保持者在被发觉之前都会出现情绪不稳定的前兆，这样的人就会被单独区分出来教化、处分。但也有一些从这种管理体制中逃脱出来的超能力保持者，他们组成了集团与人类敌对。在远离地球的殖民行星阿塔拉克西亚上，一名刚刚迎来"觉醒之日"的少年乔美·玛奇斯·真也是"超能力保持者"，但与其他"超能力保持者"不同，他是数百年才会出现的一名"超能力保持者"健常者。因此也成为了"超能力保持者"的领导"soldier"的继承者。而随即，乔美便遇到了作为统治者候补人"无垢者"被养育成人的、执行机关"Members · Lite"的成员金斯·亚利安。二人的相遇拉开了地球新时代的序幕……

特摄之父石之森章太郎名著《骷髅人》制作TV动画

素有"特摄之父"美誉的石之森章太郎的又一部作品将制作动画版，那就是《THE SKULL MAN 骷髅人》。该作品是石之森章太郎1970年连载于《周刊少年杂志》上的漫画作品，但仅仅100多页就完结了。故事中塑造了一个戴着骷髅面具、徘徊于正义与邪恶、光明与黑暗、人与非人之间的假面英雄形象，该作品的创作时间虽然早于《假面超人》（1971年），不过却展现了石之森章太郎独特的个人魅力，作品中对虚伪人道主义的讽刺也令读者深受震撼。石之森章太郎在晚年的时候一直渴望能亲自将这部作品映像化，此次TV动画化也可视作是对老师遗愿的继承吧。

此次的TV动画版是以成年人的世界观为基础展开的，所以不会令人产生"假面超人就是给小孩子看的东西"这种想法。作品会沿袭原作独特的怪异气氛，人物造型和舞台设定则会作出大幅度的加强，"虚构的时代"、"虚构的日本"，被称为"影之首都"的军事城市为舞台，展开一场雄壮激烈的人类与其它生命体之间的战斗。而关於"骷髅人的正身究竟是谁"也将会在动画的最后揭晓。

负责此次动画制作的是曾经制作过《钢之炼金术师》、《交响诗篇》等动画的BONES公司。系列构成、脚本以及骷髅人设定的是出渕裕，负责人物设定和作画总监督的是柴田淳，负责音乐的是鹭巢诗郎，动画监督是もりたけし。

真下监督、美少女枪手三部曲完结篇《猎人》4月开播



曾经创作过《NOIR》(黑街二人组)和《Madlax》(玛德莱克丝)两部美少女枪手类动画作品的真下耕一监督终于迎来了他的美少女枪手三部曲完结篇《猎人》(日文原名为"EL CAZADOR",西班牙文"猎人"的意思)。该动画将于今年4月的新番大季期间播出,其期待程度自然是不言而喻的。既然是美少女枪手三部曲完结篇,不出意外的,这部作品仍然是真下耕一和梶浦由记两个人合力创作,人设是曾经负责过《NOIR》人设的菊池洋子,负责动画制作的依旧是制作了《NOIR》和《Madlax》的BEE TRAIN公司。

故事的主角仍然是两位美少女,一位名叫爱丽丝,背负了杀人嫌疑被高价悬赏的逃犯;另一位名叫纳蒂,是负责赏金工作的少女。两人偶然相遇,"如果被察觉自己与杀人嫌疑犯有交流的话自己也会成为上劲猎人的目标"——纳蒂陷入了颇为尴尬的窘境;而爱丽丝为了查明过去的真相主动担当起了纳蒂的向导。

《天使特警》第二季Pilot DVD三月下旬发售

本栏目曾于去年报道过人气动画《天使特警》(又名《美女讨伐二人组》)将制作第二季的消息。而关於第二季的Pilot DVD也终于将于今年的3月下旬与FANS见面。

所谓的Pilot DVD,一般指的是某个剧集的"实验式第一集",类似于先行播出的预告版本,所以此次《天使特警》将要发售的Pilot DVD本篇长度只有7分钟,初回生产限定版同捆特典的售价也仅有2940日元。关於此次第二季的内容,官方只是提到世界观基本没有发生改变,故事是发生在前作的设定时间后若干年,银河再度陷入混乱当中,女主角中一位是会令人联想到"琉美艾尔"的"阿斯库露",另一位是会令人联想到"艾克蕾尔"的"库菲尤"。



1/12 RX-78-2 GUNDAM 组装活动即将召开

日本杉并动画博物馆将于今年的2月3日举办1/12 RX-78-2 GUNDAM的组装活动。此次组装的1/12 RX-78-2 GUNDAM是万代公司于去年12月发售的一款机动战士高达模型。1/12的尺寸约为1.5米,重量高达35千克。由於其巨大的身形,所以定价也格外的高,35万日元的天价(约合2.4万RMB)令诸多爱好者无法下手购买。此次杉并动画博物馆的组装活动也算是给众多钢普拉爱好者一次亲手组装的机会。杉并动画博物馆日前正在募集活动参加者,募集时间为1月23日至1月26日。随后,主办方将从候选参加者中抽取8名幸运儿,在2月3日与工作人员一起组装这个价值35万日元的1/12 RX-78-2 GUNDAM。由於1/12 RX-78-2 GUNDAM价格昂贵且体形巨大,故虽然参加者不限性别但必须年满15周岁以上。此外,主办方还特别注明,参加者必须是联邦军所属,吉恩军所属的谢绝。1/12 RX-78-2 GUNDAM组装完成后,全体参与的人员还将摄影留念。



奈须きのこ新作《DDD》第一卷开始贩售



以《Fate》、《月姬》而被大众所熟知的奈须きのこ在沉寂了将近3年之后推出了他的新作"新传绮"《DDD》的第一卷。该书由讲谈社BOX出版,本月9号起正式开始发售,日前秋叶原的各大店铺正在积极的进行宣传。新书的宣传海报上印有"那是骨头吱吱作响的幽静夜晚。如花朵般绽放的、美丽的生命的声音——。缔造了空前安打记录的《空之境界》三年后……。奈须きのこ小说风景的最前线归还!"甚至连讲谈社BOX的主编大田克史也如此评价奈须きのこ——"这个人,果然是天才!"书的封底上也印有"将'日常'与'非日常'完美融合的'现代'世界,奈须きのこ旷世才能的展现!"

《DDD》第一卷收录了《浮士德》2004年7月号上刊登的《J the E》、2005年11月和12月号刊登的《HandS.(R)》和《HandS.(L)》,以及新撰写的《formaal hunt.》。部分文字作过修正,负责绘制插图的TYPE-MOON的画手こやまひろかず。小说中充满令人战栗的不思议感,一种被称为agonist(一种药物的名称,有亢奋作用)异常症正迅速侵蚀着世界。感染者不但会精神失常、连肉体也会变形,通常称这种患者为"恶魔附体"。失去了左腕的石杖所在和拥有漆黑的义手义脚的迦辽海江两个人展开了奇妙的"驱魔"……

07年春机器人系新作《KISSDUM ENGAGE planet》启动

公元2031年,再持续发展繁荣的人类社会中突然出现了一种异形生命体——哈丁安。紧接着的某一日,哈丁安开始突然间增殖,并袭击人类。为了调查哈丁安这种异形生命体,人类组成了以防卫为目的的战斗组织"N.I.D.F.",哀羽シュウ等人也被卷入了这场浩劫,驾驶战斗机与哈丁安战斗。同时,N.I.D.F.的科学主任流姬那由乃在对哈丁安的调查中发现了传说中的"死者之书"的秘密,而"死者之书"竟然与异形生命体哈丁安存在着千丝万缕的联系?!现在,赌上人类存亡的壮烈战争即将打响……



《KISSDUM ENGAGE planet》在今年的新番动画中算得上是最值得期待的一部。原作的长冈康史在动画界算是老一辈的存在,曾担任过动画师、导演、监督等职务。代表作品包括《偶像计划》、《新CUDIE HONEY》、《星界之纹章》、《星界之旗》等。畅销小说"星界系列"动画化后,长冈康史充分展现了他的制作风格,受到了好评,也赢得了观众的喜爱。而负责机设的河森正治不用做过多的介绍,相信他"日本机设No.1"的美誉大家也应该早就了解了。令人眼前一亮的是负责这部动画主题曲演唱的是著名声优高山南小姐的组合TWO-MIX,不知能否重回"W"时期的辉煌呢?

《樱花大战 纽育·纽育》OVA启动

《樱花大战5》是《樱花大战》系列最新一代,于2005年7月7日发售。本作继先前系列作的日本帝都华击团花组与法国巴黎华击团花组之后,将舞台移到了充满朝气的20世纪初美国,由新成员纽约华击团星组担任游戏的演出,游戏主角也换成了大神一郎的外甥——19岁的大河新次郎,将与杰蜜妮·桑来兹等在内的5名星组成员,驾驶最新锐的可变形陆空两用灵子动力蒸气机器人'STAR'一同捍卫自由之都纽约。此次OVA化,并没有延续PS2游戏的《樱花大战5:再见,吾爱》的名称,而是更名为《樱花大战:纽育·纽育》。OVA共6集,分为3卷OVA发售。第一卷将于4月4日上市,售价6090日元。第二卷和第三卷将分别于6月和8月发售。



TEXT BY 雪风



龙奈

《光明之泪》

种类：PVC涂装完成品
比例：1/7
造型师：サイトウヒール
生产厂商：Max Factory
发售日期：2007年5月
售价：4800日元

以同人画界大神TONY人设的RPG游戏《光明之泪》中的角色作为原型、由HobbyJapan联合SEGA和Max factory三方共同推出的模型系列"Shining Project"最新公布了第三弹——"神龙的巫女"龙奈。该品与同系列前两款模型（"冰刃之魔女"佛兰内修&精灵艾尔雯）各项数据基本相同，预计会在今年5月间正式发售。与前两款模型不同之处在于龙奈的泳装是连体设计（前两款均为比基尼），纯白色的泳装体现了龙奈身为巫女的纯洁与高雅。肤色白皙且透明感十足，摆动的长发与湿润的双眸都将这个角色的灵气渗透出来，让人如何不心动呢？



天宫小百合

《心跳回忆Only Love》

种类：PVC涂装完成品
比例：1/6
生产厂商：アトリエ彩
发售日期：2007年3月
售价：7140日元



本品是人气动画作品《心跳回忆Only Love》角色PVC立体化的第一弹，身着私立つむぎ的高校校服的委员长天宫小百合。天宫作为学园内学生们憧憬的对象、如同圣母玛丽亚一般的存在高贵的存在，本品将其材貌兼备的迷人气质刻画了出来。生活化的动作虽没能造成令人眼球一亮的惊人效果，但却有着另一番平静祥和的气氛，淡淡的温馨感令人心醉。



绫波丽

《新世纪福音战士》

种类：PVC涂装完成品
比例：1/7
造型师：吉泽光正
生产厂商：REFLECT
发售日期：不明
售价：不明

《新世纪福音战士》的绫波丽一直是众多造型师和画家们竞相使用的题材，同时也是最能体现创作者深厚功力的角色。能否在保持原有角色本质的基础上彰显出创作者自身的特色，称得上是一个不小的挑战。这款绫波的模型是日本模型会展"WHF有明15"上REFLECT展出的一款展示品，目前尚未公布量产化的时间。本品的造型来自于著名插画家山下しゅんや绘制的一张绫波丽的彩图，由REFLECT的吉泽光正负责立体化。山下老师在绘制这幅彩图的时候相当着重于人体的骨感、肌肉和比例，因此本品完全感受不到一点夸张修饰过的痕迹，是在过往众多的绫波模型中难得一见的半写实风格。绫波的面部表情刻画偏向于御姐系，精细的着色赋予了本品无尽的灵动，绝对是绫波丽模型中最值得收藏的一款。

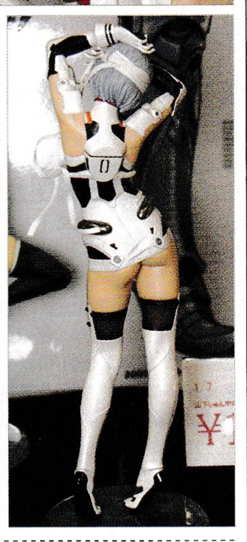






造型来源





saber

《Fate/hollow ataraxia》

种类：PVC涂装完成品
比例：1/6
造型师：仓本育马
生产厂商：ミリメ　トルモデリング
发售日期：不明
售价：10000日元

看来邪恶的TYPE-MOON是有意将saber塑造成世界上最可爱的女仆和最能赚钱的角色，模型一款接着一款的发售令人倍感措手不及，而价格也逐节攀升到了买家深感吃不消的程度。不可否认的是，仓本育马为这款模型投入了大量的爱，其精妙绝伦的做工与着色绝对称得上是"Fate"模型系列中的极品。全模型总共由37个零件组成，saber身着的女仆装每一个褶皱的处理都刻画得栩栩如生，就连她手中拿着的拖把也被惟妙惟肖的还原，saber强气的性格也从动作中体现了出来。如何？各位saber控们是不是已经心动不已了呢？不过在一万日元售价的高门槛前，不知还有多少人能够毫不犹豫地掏出自己的血汗钱来呢？干笑ING。









学美向前冲！

TEXT BY 雪风



小鸟桃叶

CV：藤田咲

在任何地方都可以入睡（好像《阿兹》中的大阪……）。其实是有钱人家的小姐，不过人很好。喜欢小动物，做事也是朦朦胧胧的感觉，不过在自己感兴趣的事情上却格外清醒。对学美也很有兴趣，曾以为学美是外星人。常被称为“桃子”。

卫藤芽生

CV：平野绫

性格好强的少女，做事认真努力但却没有效率。而且不是很擅长与别人交往，所以人缘不是很好。芽生经常会像大人一样思考，是学美等人依靠的对象。与众不同的成熟气质也令她备受注目。爱好是看爱情电影，擅长英语和数学，对家政课却很苦手。在家是独生女。

上原むつき

CV：井上麻里奈

个性偏向于男孩子的少女，体育万能，在班上也是类似于体育领军人物一般的存在。而且还是圣樱学园体育部的活跃成员。平日在寿司店打工，家里有三个弟弟。虽没有什么恶意，但喜欢捉弄蜜柑，特别是敲蜜柑的头。和芽生是青梅竹马。

稻森光香

CV：野中蓝

通常被称为“蜜柑”。性格内向害羞且有些天然呆的少女，不会拒绝别人的请求。在学校任学生会书记，但全学生会只有她一个人。在游泳大会的当天早上遇到了正在前往学校的学美，结果不幸搭乘了学美的自动车而导致迟到。有着强烈的百合倾向，喜欢和学美粘在一起。由于经常莫名其妙的摔倒，所以身上常备着创可贴。

天宫学美

CV：堀江由衣

私立圣樱学园的转校生。是位个性开朗、乐观向上的少女。行动力超强，口头禅是“一直向前GO！”。好奇心旺盛，无论做什么事都喜欢打头阵，自然吸引了周围人的目光。但是超级路痴，上学经常迟到，且完全不看行动方向，遇到没有路的情况就会一直往前冲（不管前方是湖水还是山丘）。积极主动的人生态度该变了很多人。依赖的人是哥哥。

STORY 故事简介

学园，本应该是充满朝气、青春与爱的神圣之地，那是每一个人都曾经留下过汗水、眼泪与欢笑的地方，是内心深处难以磨灭的璀璨记忆。但你是否有想到过，未来的某一日，学园也会丧失掉它迷人的光芒，成为毫无活力的一滩死水？《学美向前冲！》就是发生在这样一个背景下。

2035年，随着科学技术的飞速发展，人类的生活也越发的滋润。但收入提高的同时各种生活消费也随之水涨船高，包括生养小孩的费用。久而久之，大人们都不愿意生养小孩，人口出生率大幅度下跌。而其直观受害者便是学校。出生率低，学校可以招收到的学生数量也越来越少，不少学校甚至面临着被废校的危险。

私立圣樱学园正是这样一所丧失了活力的女子高中。尽管这一天是圣樱学园第45届游泳大会的日子，但由于参赛人数过少而显得格外冷清。因为被早上的占卜节目吸引而导致上学迟到的蜜柑被一个从天而降的女孩改变了今后的生活，这个女孩就是转学到圣樱学园的天宫学美。朝气蓬勃的学美虽然是个大路痴，但行动力超强，口头禅是“一直向前GO！”。在上学的第一天学美便主动申请担任圣樱学园的学生会会长，活力十足的学美、天然呆的蜜柑和其他三位萌系美少女能否彻底该变圣樱学园死气沉沉的气氛，为其重拾原有的欢乐呢？

COMMENT 简评

《学美向前冲！》是从05年12月起连载于《月刊漫画电击大王》上的漫画作品，漫画版原作为ufotable，作画为ufotable漫画作画班的たあたんちぇつく。人物原案为小笠原笃。虽然本作的舞台是高中，但是登场的主要角色都是小学生的容貌，所以每个女孩子都是萌到不行的设定。而故事情节方面，则与曾经红过的萌系动漫作品《草莓棉花糖》有着异曲同工之妙。五位LOLI个性迥异，同时每个都卖点十足：朝气型、天然呆、运动型、大小姐和知性萌娘，保证其中定有一个（或者几个）对上你的胃口。此外，为五位LOLI配音的也都是声优界数一数二的大腕，堀江由衣、野中蓝、平野绫、井上麻里奈和藤田咲，单是这些名字就足以令众多恋声癖心跳加快N倍了。而且动画制作方在TV版推出之前便先行发售了五只LOLI的单曲碟，以声优为卖点的“险恶用心”实在是昭然若是。但无可否认的是，在看过本作之后确实会不由自主的沉浸在樱花飘散的美好氛围中，即使心情低落也会在学美动听的歌声中振作起来吧。虽然动画现在刚播出了两话，但整体的作画质量在一月已播出的新番中决对属于上乘，强烈推荐给各位LOLICON们欣赏！

看动画粉丝的人品如何

——《NEWTYPE》2006动画总排行榜的潜台词


TEXT BY 爆音爆食

没有无缘无故的爱，也不能没有选择的去推倒！

当《NEWTYPE》献上2006动画总排行榜的时候，我们不能被眼前的假相所迷惑。

声优排名是测不准定律的具体体现，业界活跃人物，也和我们那些充满爱和正义还有推倒等成分的心无关。2006年度动画DVD贩售排名，除了《高达》系列，《钢之炼金术师》和进入2006年度最具代表性的动画作品外，其中有几部作品值得在几大分类中一说。

而人气角色，最具代表性作品，这三个排名就是批撒饼上的肉！游戏机的手柄！服装中的内衣！

总之，是排行榜中最关键的部分！

最人气角色

男性：

1.基拉·大和（机动战士高达 SEED DESTINY）
2.阿斯兰·扎拉（机动战士高达 SEED DESTINY）
3.阿虚（凉宫春日的忧郁） 4.哈吉（BLOOD+）
5.鲁鲁修（反叛的鲁鲁修）

女性：

1.拉克丝·克莱因（机动战士高达 SEED DESTINY）
2.凉宫春日（凉宫春日的忧郁）
3.卡嘉莉·尤拉 阿斯哈（机动战士高达 SEED DESTINY）
4.音无小夜（BLOOD+） 5.SABER（Fate/Stay night）

2006年度最具代表性的动画作品

1.《凉宫春日的忧郁》 2.《反叛的鲁鲁修》 3.《机动战士高达 SEED DESTINY》 4.《BLOOD+》 5.《死亡笔记》

这样的排名，很能说明大家的爱好取向……《机器猫》没有排名第一，只能说明人心已经不古，唉，百般算计，不如一颗纯洁的心啊！我们应该知道，真相只有一个！凶手就在我们中间……因为这些排名，终究是众多动画观众自己投票选出来的。

虽然许多人未必认同，但是真理可以是在少数人手上的，购买力却永远是在多数人手上的！

数量就是真理，36D永远比32A更有说服力！



《NEWTYPE》2006动画总排行榜，没有什么可以置疑的，也不存在推翻另行排行的必要，你可以推出自己心中的，罗丽控2006动画总排行榜，或者御姐受2006动画总排行榜……或者骨灰崇拜者2006动画总排行榜……

而观看《NEWTYPE》2006动画总排行榜的现实意义，不是为了跟风，不是为了购买索引推荐。

而是……为了，看看现在大多数动画迷的人品问题！

什么人养什么鸟！什么BT看什么动画！

现在我们就具体说说，日本那些动画爱好者的人品问题吧！

乱世佳人最王道！

如同，农妇，山泉，有点田，是现在许多人的理想生活目标！

而身在乱世，生为佳人，或者能抱得佳人归，或者被佳人抱着归，依然是大多数动画爱好者的梦想啊！

最具代表性的动画作品排名第三的《机动战士高达ＳＥＥＤ DESTINY》，最人气男性角色，基拉·大和拿了第一，阿斯兰·扎拉拿了第二，最人气女性角色，拉克丝·克莱因拿了第一，卡嘉莉·尤拉·阿斯哈拿了第三！

哦，毕竟是《NEWTYPE》2006动画总排行榜，高达系列有这个成绩，也算是可以理解。这是典型的乱世佳人故事，四个人气角色有互相乱抱的嫌疑……

最具代表性的动画作品排名第二的《反叛的鲁鲁修》，其中男主角鲁鲁修作为人气角色男性排名第五。

这部作品的故事内容主要是说，日本被某超级大国占领后，"日本"两字被视为禁忌，从此被称为——第11区。"第11区"的居民则被称为——ELEVEN……

这样的设定，让人怀疑的是7－11便利店就是那个未来的超级大国，现在是该动画的幕后投资人！为了招募志愿军飞行员，才制作这部动画……

男主角是神圣不列颠帝国十一皇子鲁鲁修，与双腿残废双目失明的妹妹娜娜莉住在阿什福德中学相依为命，是好头脑的优等生王牌美少年好哥哥……偶然的一场事故让他重逢了久别的儿时好友朱雀，又获得了可操控人内心的力量。从此披上披风，带上假面……（把内裤穿在外面！吃个话梅就变成超人）率领着黑色骑士团去创造一个可以包容弱者的新世界！

基本上来说，除了CLAMP的人设之外，完全是"高达SEED"另一个平行宇宙版本，鲁鲁修和敌对角色朱雀，本来是青梅竹马的两个小男孩，在大时代的爱恨情仇中，被迫成为了敌对关系……高达新人类少年，被害妄想症的习惯性暴走幻想！

作品排名第四的《BLOOD+》，女主角音无小夜人气排名第四，女主角宠物哈吉男性角色人气排名第四，前面两部作品，可能还有白痴热血少年想象自己是飞行员而喜欢，与前面两个平行的美少年拥抱美少年顺便拥抱美少女的故事相比，《BLOOD+》就是纯纯的美少女抱着美青年的女性向作品了！

终于再次让我们确定，现在买《NEWTYPE》和参加投票的，绝对不仅仅是御宅大叔高达模型组装爱好





者青蛙小队长之流构成的了！！

同人女绝对不在少数！

blood+是一种特殊的血，可以让时间停止的血！

音无小夜在冲绳过着美少女月亮变身前那样平凡而又幸福的生活，直到当眼前出现怪物（翼手），随即一背着大提琴的黑衣青年出现在小夜面前，手拿一把武士刀，对着小夜说，"小夜，战斗吧！"于是小夜的生活开始了变化……

这个黑衣青年就是小夜的真命宠物！"小夜，请叫我哈吉，然后命令我""小夜，你现在需要的是我的血""小夜，我会一直在你身边"

乱世佳人模式，永远是动漫的王道！

爱还是可以战胜一切……中的一部分的

DVD作品销量第6的《翡翠森林的狼与羊》、销量第8的《NANA》第一卷，这两部可以说是纯纯的温情作品，说明正常人看动画片的，还是大有的。这个正常是说，不那么同人女，不那么热血暴走，比较健全——指全年龄范围可以观赏的，用在同人志方面是说没有H的内容……

搞笑得胜是不需要理由的！《凉宫春日的忧郁》作品排名第一，女主人公凉宫春日女性角色排名第二，男主人公阿虚男性角色排名第三。

《凉宫春日的忧郁》是根据轻小说改编的，"凉宫春日的忧郁"后面还有"凉宫春日的叹息""凉宫春日的暴走"等作品。和《今日开始魔王》所属的"今日开始"系列有一拼！

开篇OP里面，凉宫春日同学带领大家挑着王心凌的舞蹈，歌词完全就是剧情介绍……故意唱得非常烂，节拍抓不到，没有音调起伏，喊的很好笑的echo，最后飙到走音的高音更是精华！

"我对普通的人类没有兴趣，你们只要是有外星人、未来人、异世界人、超能力者，就尽管来找我吧！以上。"才刚开学，凉宫春日的自我介绍就如此劲爆，凉宫春日利用半死不活的文艺部（实在是对文艺的嘲笑啊），在校内组成了一个奇怪团体——SOS团！

"又不是科幻小说，哪会有那种东西啊……大家都这么想，不过我也有过凉宫那样的想法。但凉宫其实是个非常认真的人，观察她也成了我的习惯。没想到就在我觉得日子过得太平淡时，周遭突然发生了大变化。"本作的男主角阿虚，因为座位在凉宫春日前面，而被卷入了SOS团……阿虚其实是他的绰号，本名不明，负责故事旁白的角色。虽然故事以凉宫春日为中心，但故事是以阿虚的角度说出的。

女强男弱的组合……凉宫春日拥有在本人不自觉之下改变现实的能力，只要是她想要的东西，便一定会出现，但因为她还有正常人的常识，世界才不致于被改变。

这就是我们许多人盼望的生活啊，简单的生活幻想，其实最动人……

动漫少年们还是喜欢校园生活的！当然，还是脱线的剧情设定和表达手法，让搞笑成了调料，是脱颖而出的成功关键，《凉宫春日的忧郁》，大好！大心！

这样一个充满动漫魂的作品有如此高排名，手冢老师，您可以安息了！

喜欢这部动画的朋友，"地球的未来拜托你了！"

热血白痴爱的最后一搏……

《死亡笔记》是有进作品排名第五，但角色没有进入排名前五，毕竟时间是可以让许多事情和人被忘却的，2004年－2005年，《死亡笔记》已经红的够久了，而且，正邪难分的世界观，也确实影响排名。不过，简单干脆的超能力大战，纵然没有佳人可抱，也还是有些热血少年热血大叔会喜欢的。

SABER是女性人气角色排名第五，归属作品《Fate/Stay night》没有进入排名前五。

SABER（セイバー），是日本原同人团体Type-Moon，继同人作品《月姬》在商业化后，推出的第一部文字冒险游戏(AVG)Fate/stay night和同名动画，以及游戏续作Fate/Hollow Ataraxia中的虚拟角色，是游戏女主角之一和动画的第一人气女主角。她是男主角卫宫士郎在被追杀情况下，借圣剑Excalibur之鞘而召唤出来，并与之签订契约的剑士从者（Servant），正体是不列颠传说的英雄亚瑟王。外表看起来是只有154公分高的娇小的少女。

同样又是一个男性向的罗丽梦！自从三无少女凌波丽之后，被宠爱的少女形象，年年都得推出几个。然而，本年度这个精选中的精选，只是勉强排名第五。



18.《DRAGON BALL Z #16》19.《海贼王剧场。机关城的机械巨兵》20.《Fate/Stay night 2》——作为非主流但是DVD销量前20的后三名。

只能说明，动画群体中，男权主义者都变成南拳妈妈了……热血白痴爱在被同人女的票选逼退出话语榜！

对于，热血少年御宅大叔们来说，这是一个警醒啊！不要再沉迷于H游戏了，赶快返回来投票吧。

否则，2007年的《NEWTYPE》动画总排行榜上，估计久没有什么热血系的角色了……

热血系角色，和喷血系角色可是大不同的，两个平行"高达种子"，加上魔血少女和宠物仆人，他们杀伤再多炮灰飞行员和妖魔鬼怪，都只是血中的浪漫，而不是热血！

热血是只有有热血的人才能体会的！正如拔腿毛是有腿毛的人才能经历的修炼一样！

飞机场永远体会不了波霸的辛苦，同人女也永远无法明白热血的感动，和看着bl的推倒的感动的差别……

《NEWTYPE》2006动画总排行榜的潜台词，看看你们人品如何分析到此为止，让我们向着夕阳奔跑吧！

同人女带上望远镜，海边一定有穿泳裤的美中年……

END







本 期 漫 人

三日土·般落



通常出现三日土或者般落（这个笔名素鲜网文学专用）

年纪一把，头发不少，四肢健全，蜗居生活。

暧昧的天秤座+龟毛的处女座特征。为人心直口快，肢体反应快过脑（浦饭幽助是我偶像^^）喜欢交朋友，常常得罪人。

经历：从高中开始投稿（漫画故事，我是有头没尾缺少耐力的人，短篇故事有一大把都没有画完的。）大学时期转投插图……屡投屡败……再接再厉……慢慢地看到自己的图出现在某些（现在的小孩不见得还知道）当初一线漫画杂志的扉页。

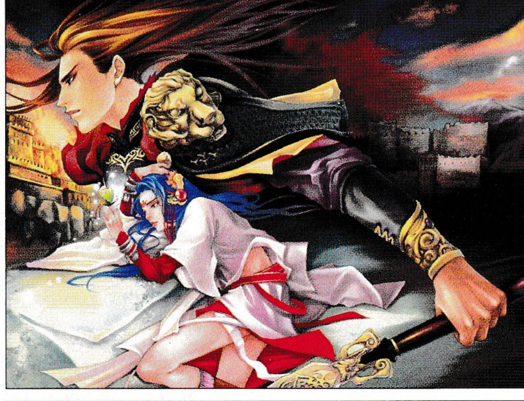
正式入行：2年前大学毕业开始，过了1年有上顿没下顿的日子（私以为偶很强韧）做过朋友公司的设计美编（还是很感激这段时间，认识很多朋友，学到很多社会经验。）与鲜网开始合作后收入逐渐稳定，目前状况soho族，或者叫家里蹲，御宅族= =b

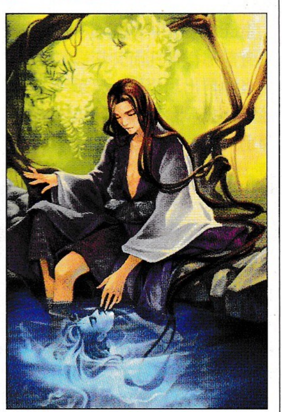
2003年—06年为国内的《卡通王》《卡通先锋》《新干线小说》《新小说》《漫友story100》《漫友科幻文学秀》（这个现在停刊了。）零星绘制小说插图。偶尔做个专栏。

2005至今为架空之都，咏夏国际出版公司，鲜欢文学绘制bl小说封面。

绘制小说《琉璃碎》《戏说竹佳人》《如影随形》《螟蛉戏水》《异度空间》《卖油郎》《蝴蝶公子》《小狐狸遇龙记》……封面和内页插图。

2006年参与漫友文化出版的大画集3古风画集。







祝《游戏城寨》2007
新年新气象!!
越办越好!!
3日土·般落

小访谈

吉祥天：大人当初是为了什么开始画画的呢？

三日土·般落：当然是因为喜欢啦，究其源头就是那部影响无数人的动画片《圣斗士星矢》。

吉祥天：结果就越画越不能收拾？

三日土·般落：恩。一开始喜欢画，后来是因为学校附近有编辑部就去投稿，然后认识到很多高手。耳濡目染加上编辑的挑拨就不可自拔啦。不过后来会开始画插画实在素因为个人能力和现实压力的关系，嘿嘿～

吉祥天：不会现在是在家蹲地画画吧……？

三日土·般落：BINGO～

吉祥天：这个……你还真是很乐观呢，估计是能做自己喜欢的工作而高兴吧。那大人觉得是做漫画家比较好，还是做插画家比较好？

三日土·般落：漫画家是很伟大的职业~要做一个出色的漫画家，故事的编辑能力和说故事的能力都是要求很高的～漫画家是我景仰的职业和追求的工作，目前我的职业是插画家（或者直白说就是家里蹲……）我觉得做哪种职业都好，如果能养活自己孝敬父母，还能有幸继续画画就是很大的赐予了～（要知道有一堆人羡慕偶呀～哈哈）

可爱女佣朝比奈



这里是女仆的世界！我们是追随女仆的人们！我们是他们的仆人又是他们的主人！ 为了让世界充满这如此美丽的东西！我们必须努力！各位来吧！来和我们一起奋斗！为这个世界创造更多的女仆！让这个世界女仆化吧！











让人"汗颜"的小访问

树妖： 这个cos1096的手办版，刚新出的第二天俺就喜欢上了……不过因为没有钱买这个，于是就出cos好了……

吉祥天： ……果然是女仆爱好者！

树妖： 是的……我承认自己是女仆控，如果说这个cos的心得，我只能说是因为自己体内控女仆的因子爆发，然后用对女仆的热情去cos这个东西～

吉祥天： 理由好简单呢。

树妖： 爱本来就是很简单的，爱它就要最有限度的玩弄它～在那些照片里面最喜欢就是跳起来的几张，

吉祥天： 恩，我也觉得那几张拍得很好。

树妖： 老实说裙子飘得刚刚到位，这就是绝对领域啊，追求绝对领域也是对女仆的爱！这是最绝对的领域了，为了跳出这个效果，俺不停地跳啊跳啊，跳了有3、40次……

吉祥天： （黑线）我觉得你可以维持这个表情真的是不简单。

树妖： 跳得很累啊，不过有爱一切皆有可能！

吉祥天： 你的爱真伟大。

树妖： 当然～不过跳的时候俺很不爽，

吉祥天： 为啥？

树妖： 因为我不停地跳，拍照的那人却舒服地做在沙发上说"不行啊～重来"、"差一点！再来"、"表情不到位，再来"，都让我非常的不爽。

吉祥天： ……


身 分：模特、演员
生 日：1985.07.26
血 型：AB型
星 座：狮子座
身 高：168CM
三 围：B83/W58/H85
Natsuki Kato
加藤夏希

















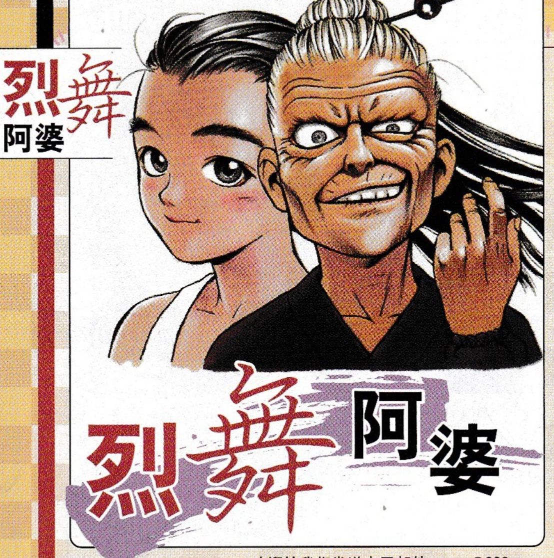
・写真集

2000.01.21 《Robeana》
2001.04.07 《15・KARAT》
2001.04.28 《加藤夏希×黑井ミサ》
2002.09.15 《Love Song》
2003.03.21 《TEARS》
2003.05.16 《Privee》
2003.06.17 《夏希17岁》
2003.07.25 《Beauty Genius ～美才～》
2004.01.30 《太阳のくびれ》

・游戏

代言《超级机器人大战OG2》
代言《超级机器人大战α3》





烈舞阿婆

欢迎给我们发送电子邮件：yxcz@263.net

风水轮流转，阿婆期期有。随着PSP官方模拟器的破解，编辑部一时兴起了一股怀旧热，众人皆一有空就捧起小P耍上两下，身边到处都能听到那些曾经让人感动的PS游戏的音乐，然后几人就当年游戏时的感受交流一番，真是非常好的气氛呢。

风间仁在这股大潮下也入手了全新的PSP一台，看他的名字就知道，他必然是《铁拳》的死忠，于是终日捧小P切《铁拳》。仁哥性情豪爽豁达，不拘小节，且玩游戏十分投入，经常随着游戏中角色出招而一同大喊。某日中午众编集体下楼吃饭，等电梯之空人手一PSP低头游戏，仁哥也不例外，《铁拳》随时随地伴身边。电梯不刻停在了众编等待的楼层，门缓缓打开，却恰巧仁哥进入状态，"小样，我打死你，我打死你！西奈！"众编早已习惯此景，却观电梯内几位不明真相人士，皆面露惧色……

本期读者调查



您的意见是对我们最大的支持

(1)本期杂志您最满意的栏目是？
(2)本期杂志您最不满意的栏目是？为什么？
(3)您对本期的特稿有何评价？
(4)您对本期《Web Show》的专题有何评价？
(5)您对本期的手绘封面有何评价？

奖品

地址：兰州市邮政局雁滩分局66号信箱
收件人：《游戏城寨》编辑组　邮编：730010

来信中将会抽出一位幸运读者获得苹果的iPod shuffle MP3一台，十位幸运读者获得levelup主题扑克一副。



level20读者来信获奖名单

一等奖 iPod shuffle MP3 一台

吴鸿城　福建　350000

二等奖 levelup主题扑克 一副

姓名	城市	邮编	姓名	城市	邮编
任招挺	浙江	316100	袁海航	广东	529500
邱佳明	广东	510630	支颖凡	江西	332000
张军	江苏	213016	陈进	烟台	264006
丁泽超	河北	063020	张伟华	广东	512100
龚宁	沈阳	110042	于洋	吉林	730010



读者自留地

本期杂志读者最满意的栏目前三位

《休闲BAR》、《Web Show》、《音乐台》

本期杂志读者最不满意的栏目前三位

《美优馆》、《Cosplay秀》、《Web Show》

您对本期《Web Show》新增的专题有何评价？

上海　林竞：我蛮喜欢，希望下面几期可以看到更有趣的话题，最好找些搞笑的排行等等，总之多一些图片和咨询，让实用性和娱乐性同时提升。主题找的越难见到越好，像本期就将2006年的网坛大事搜集起来，既应景有是我们城寨人关心的话题。

北京　李川：很好！希望以后能保持这种总结性质的专题。因为并不是有很多的时间在网上浏览这些话题，能在这里看到一些自己不知道的事。

吉林　于洋：又是一个吸引人的另类栏目，高度评价！

合肥　肖山：这个专题很好，很有创意，城寨需要新鲜好玩的东西，网络可以提供这个平台，而城寨可以帮我们实现！

阿婆：新增的《Web Show》专题很受大家的欢迎嘛！阿婆真是很高兴。这个专题也让阿婆长了不少见识，以后我们一定会把这个专题重点看待，将它制作的及知识性和乐趣性为一身，还请读者朋友朋友们多多支持啊。

您对本期的音乐台有何评价？

福建　陈双：大神啊，久石让大神，神作出的音乐，就是比凡人高出一截。

沈阳　龚宁：本期的《音乐台》我听了很多遍，那时听说久石让要去北京，我超遗憾，不过这次《音乐台》让我弥补了这次遗憾！

福建　黄磊：听了久石让的专集又让我回忆起宫崎骏的剧场动画中那一幅幅美丽的画面，动听的旋律，有的时候只有音乐的曲子感觉也是很不错的。

1A 读者意见选登

江西　王晨：久石让对于广大的宅男宅女们来说果然是神一般的存在啊，音乐台前所未有的90%专门报道都证明了这一点。至于CD嘛！从头皮触电发麻到泪奔，是最恰当形容我反应的。不过稍微遗憾的是没有《千与千寻》的曲子，有些怨念。

上海　林竞：久石音乐万口传，感动依然说不完。新世歌手乎泛滥，久领"幽""天"数百年。("幽"指《幽灵公主》，"天"指《天空之城》)

阿婆：久石让果然是大神（不是那游戏里的大神），神仙一出手果然不同凡响，甚至有读者给出了"这是自音乐台开办以来最好一期"的评价。看来这老头子虽然其貌不扬，但是真有内涵呢，不由得让老太婆我有些动心……啊，罪过，罪过！另外林竞同学还真是吟得一首好诗呢！

读者支招

《圣女贞德》是个好游戏，自从上次暴出六段音速同学玩《圣女贞德》玩的要抽制作人的事情之后，读者们就对那个制作人的命运非常关心，啊，不，是对六段音速同学非常关心。这不，就有读者给音速支招了。

江苏　周佳明：音速同学，别砍了，好的女孩又不只莉安一个，她死了，不是还有一个贞德么！如果你还是想砍制作人，教你一招：将剧情发展到莉安没死那段，然后记录一下，最后拿出游戏盘将其封存！这样，莉安也就不会死了！哈哈，不错吧！

阿婆：周同学真是高招！阿婆替音速同学先行谢过！（六段音速：莉安永远活在我的心中！）近日，Hikaru大人也加入了《圣女贞德》的行列，不过有了前车之鉴，在得知莉安会死后，Hikaru大大早早的就把她抛弃在冷宫中了，阿门……

幻梦涂鸦坊

涂鸦坊比赛圆满落幕，大量的优秀作品让阿婆应接不暇，其中有非常酷的作品，也不乏猥琐搞笑风格的。目前各奖项已经由众小编讨论评选出来了，本次就为大家挑选几副得奖的优秀作品送上。

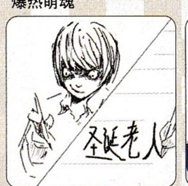
涂鸦板地址：http://www.levelup.cn/comic/tuya/poo/index.asp

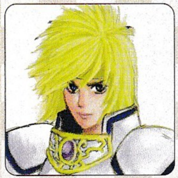


爆热萌魂


数码人


GGXX001


零式逆转


闪空裂破



cndash



太阳国度

阿婆交友栏!

ID：アスラン
年龄：21
爱好：游戏，篮球，音乐，动漫
自我介绍：比较阳光，比较傻
出没区域：猪笼城寨

ID：浓缩果汁
年龄：23（老啦老啦）
爱好：游戏 旅游 买卖 ^_^
自我介绍：偶是上海的~在朋友推荐下，今天刚刚加入，喜欢掌机游戏的多交流吧，一般日版游戏出一个打一个的，但水平嘛~~女生中应该还算可以的吧，
出没区域：应该跑的比较多的是PSP和NDS讨论区吧

ID：君君
年龄：17
爱好：游戏、女友
自我介绍：现在才知道什么叫做爱
出没区域：金手指（发贴简单）猪笼

ID：火焰之纹章
年龄：20
爱好：劲舞团，跑跑，PS2，PSP，动画，漫画...手办，taobao
自我介绍：偶不是随便的人，但随便起来不是人
出没：潜水啊....

ID：金色自由
年龄：17
爱好：游戏，电影，音乐，动漫 等等
自我介绍：我上海的
出没区域：LEVELUP 全区

ID：minej
年龄：20
爱好：篮球、游戏、逛街、睡觉、吃
自我介绍：广西百色人士 基本上没有危害社会安定和国家团结的事情都做过
出没区域：猪笼城寨居多，其他区域也涉及~

本期宝贝 baby



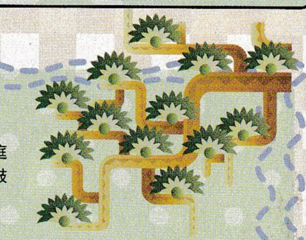
血型：B 身高：164CM 体重：46KG
星座：天秤座 籍贯：重庆
职业：游戏原画设计师
毕业院校：四川美术学院、重庆大学
爱好：舞蹈
最喜欢的影视作品：《傲慢与偏见》
E-mail：babyjojoyang@163.com

欢迎大家自荐或推荐模特（请打开 http://www.levelup.cn/contactus.asp，"选择"事务申请"，在文本框的第一行写明"参与/推荐游戏宝贝"字样即可）。

特约摄影师：小翠猫

城寨后院





吃哪补哪

本期"后院"在爆料之前阿婆先给大家介绍位新朋友，一个新近加入我们城寨大家庭的有为青年——白夜，大家鼓掌欢迎！（白夜："低调，低调……"），他以后会在我们的鼓励兼虐待……不是，是指导下为杂志的读者朋友们好好服务的，嘿嘿，是吧，年轻人？！（白夜："虐待……？"）

某日众编一次饭桌上闲扯起了篮球，这却勾起了风间仁的"球瘾"，原来仁哥是个超级篮球迷，而正巧乱舞、白夜等人也非常喜欢篮球，于是一时间聊的兴起，口沫横飞，满嘴喷饭，而聊天的结果就是定下来过两天要去痛痛快快打一场篮球。时值周六，晴空万里，按常理应该是众编窝在被窝里睡到中午的大好日子，正在温暖被窝里感受世界美好的白夜却突然被一声巨响惊醒，掀开蒙在头上的被子一看，只见乱舞单手扶地被光芒笼罩（眼睛从黑暗的环境到光明的环境一时没有适应过来所致，大家别误会），紧接着做"终结者降临地球状"慢慢起身，高举单臂大声呼喊："篮球！是男人的运动！"

一小时后，几人已经站在了篮球场的中央，这是几位编辑第一次在一起打篮球，没想到个个都是身怀绝技的篮球好手，在适应了一段时间之后都找回了些原来的感觉，于是两两一队，开始正式撕杀起来，不过毕竟各位编辑常年坐在电脑前工作已导致体力大不如前，一小时后就已筋疲力尽，白夜更是不顾球场外几位白发苍苍的老婆婆鄙视的眼神而坐在地上大喊"不行了！老了！老了！"

隔日，编辑部里不时响起："我腿疼！""我肩膀疼！""我后臀尖疼！"的哀号，再观几位篮球健将的行走姿势，宛如麦克尔杰克逊在施展其独门绝技"太空步"。白夜最是严重，"腰疼，我腰疼……"话语间带着些许哭腔。转眼间到了午饭时间，几人花了几乎是平常两倍的时间用"太空步"艰难的将身体挪到了常去的那家餐馆。"服务员，点菜！"风间仁招呼道，却见刀光一闪，白夜以迅雷不及掩耳盗铃之势一把夺下菜单，大喝道："小二，火爆腰花！谢谢！"一转头却见几人正盯着他，"腰疼，我腰疼……"



levelup音乐台曲目

热·气·魂
JAM Project 小特辑（前篇）



有那么一个声音会让人永远记住，"通过真正的动画歌曲，赋予肩负着未来使命的孩子们以梦想"，在2000年的七月，只因为影山这么一句简单的号召，JAM Project诞生了。迄今为止，他们已经为各种游戏、动画、特摄演唱了无数热血激昂的歌曲。从小看着日本动画的我们，也早已为那股发自内心的"豪唱"所折服，尽管我们已经长大，也许早已离开那个冲动热血的年龄，但每每听到JAM的本色演唱，还是会从心底产生一股莫名的勇气，更会和着那种震撼的音符燃烧起来，这就是JAM的魅力吧。

JAM Project = Japanese Animationsong Makers Project，可以说他们是史上最强的演唱组合，最初由水木一郎、影山ヒロノブ、松本梨香、坂本英三、远藤正明五位在动画歌曲界极富盛名的歌手组成，后来又陆续加入了奥井雅美、福山芳树和北谷弘志，如此庞大的阵容奠定了JAM在日本动画音乐界的统帅地位，每次的LIVE也总是能吸引数以万计的FANS到场。

成员介绍



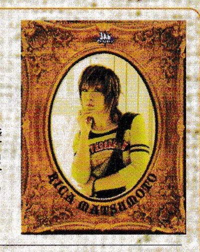
水木一郎

被称为"动画歌曲帝王"的元老级歌手，原名早川俊夫，出身东京，20世纪70年代开始担任多部热血动画的主题曲演唱者，如《超级机器人大战》系列、《鲁邦三世》、《铁甲万能侠》等，直到现在仍然活跃在热血沸腾的少年向作品前线，影响了整整两代人。现已退队。

影山ヒロノブ

可以说是现在日本动画歌曲界的统帅、顶梁柱式的歌手，而且才华横溢的他，更是创作并演唱了多首经典名歌。暂且不提他那热血、磁性十足的嗓音，作为JAM的发起者，影山在日本动画歌曲界极富感召的个人魅力和对动画歌曲以及听众的使命感都让同行、歌迷们钦佩不已。

松本梨香



她是JAM成立初期乐团中惟一的一位女性，但她的光芒丝毫没有被其他四位男性成员所掩盖，《口袋妖怪》的FANS们对她的代表作《目标口袋妖怪大师》一定印象非常深刻，而后她又为《假面骑士龙骑》演唱广受好评，更成为了第一位为"《假面骑士》系列"演唱主题曲的女性歌手。

远藤正明

远藤正明有着"年轻狮子王"的称号，在演唱动画《勇者王》的主题曲时，他那洪亮的声线令人难忘，迷倒不少新一代的拥趸。除动画以外，远藤正明还为多部特摄片主唱歌曲，包括《爆龙战队》等。主要作品有勇者王《勇者王诞生》、动画Gate Keepers《Gate Keepers1970》、《B' TX》等。

奥井雅美



从小学习钢琴，对音乐颇有天分。于1993年8月因为演唱一部动画OVA的片尾曲开始为人所知。在与林原惠合唱《魔剑美神》的主题曲《Get along》而名声远扬，之后还为《少女革命》、《宇宙骑士2》等动画演唱，在2003年接受到影山的邀请加入了JAM。

北谷弘志

他算是JAM Project中最年轻的一位成员了，在1999年为动画《海贼王》演唱的主题曲《We are!》而开始在动画歌曲界活跃起来，2000年获得了动画神户主题歌奖，获得了极高的评价。

福山芳树



大家都会对《超时空要塞7》的那首《SEVENTH MOON》留有极深的印象吧，作为JAM的实力唱将之一，在加入之前曾担任乐队"HUMMING BIRD"的主唱。虽然本尊已经是大叔级的了，不过音色听起来非常年轻，感觉就是那种十七八岁的男孩在唱歌一样。

坂本英三

JAM中的实力派唱将之一，个人也有不少作品，他的唱法完全是吼唱，歇斯底里的高音让人听起来非常爽快，歌曲的风格也都偏向于重金属系。现已退队。

JAM的经典佳作实在太多了……仅仅用一期去回顾他们绝对不够，本期的前篇也其实不能算做是"纯粹"的JAM特辑，因为这些歌曲都是成员们在组成JAM Project之前的成名作，但也早已为我们所熟识，甚至能跟着唱出来，之所以选择这些歌，就是想让大家重温一下这些伴随着我们长大的音符，希望你能喜欢。

曲目		演唱
NO.03	CHA-LA HEAD-CHA-LA	演唱：影山ヒロノブ
NO.05	铁甲万能侠	演唱：水木一郎
NO.06	轮舞 -revolution	演唱：奥井雅美
NO.08	GAO GAI GAR	演唱：远藤正明
NO.09	目标口袋妖怪大师	演唱：松本梨香

NO.04 圣斗士神话

演唱：影山ヒロノブ

原文	翻译
空高く かかげよ	高高地举起吧
路を照らす命のきらめき	照亮道路的命运之灯
运命に ひかれる	被命运吸引住
それは星座の神话さ soldier dream	那是星座的神话 soldier dream
解き放てよ 燃える小宇宙	放开吧 燃烧的宇宙
胜利を抱く 明日のために	拥抱胜利 为了明天
圣斗士星矢 目指す希望の色は	圣斗士星矢 向着希望的光芒
气高いほど美しい	崇高而美丽
圣斗士星矢 翼は天を驱ける	圣斗士星矢 展翅翱翔
选ばれた申し子のように	就象被选中的神之子一样
汚れなき瞳	无邪的眼睛
暗い暗をつらねく流星	是穿透黑暗的流星
友情の证は	友情的证明
同じロマンを求める soldier dream	追求同样的浪漫 soldier dream
立ち止まるな 若き勇者	不要止步 年轻的勇士
未来をはばむものはない	没有什么可以阻挡未来
圣斗士星矢 おおらかなペガサスよ	圣斗士星矢 胸襟开阔的天马
热情ほど美しい	热情而美丽
圣斗士星矢 勇气、力、真实	圣斗士星矢 勇气、力量、真实
舞い上がれ 导きのままに	飞翔吧 沿着不变的路标

NO.10 SEVENTH MOON

演唱：福山芳树

NO.13 月光

（网友暴走的死神点播）

演唱：鬼束千寻 **出处：**《圈套》片尾曲

推荐理由：好听的歌，没理由

NO.14 Forces

（网友处刑台的记忆点播）

演唱：平泽近 **出处：**《剑风传奇》

推荐理由：《Forces》被剑风迷奉为经典之作，百听不厌，着力表现鹰之团时期的主角津。我接触并喜欢上《剑风》就是听了《Forces》，在这里推荐给所有 levelup 的朋友们。

NO.07 We are!

演唱：北谷弘志

原文	翻译
ありったけの梦をかき集め	收集仅有的梦
搜し物を探しに行くのさ	去探讨搜寻的东西
One Piece	ONE PIECE
罗针盘なんて 涩滞のもと	指南针停滞在原位
热にうかされ 舵をとるのさ	迎着烈日掌舵前行
ホコリかぶってた 宝の地图も	骄傲的琢磨着宝藏的地图
确かめたのなら 传说じゃない!	确实不再是传说
个人的な岚は 谁かの	个人的雾
バイオリズムつかって	乘载着谁的旋律
思い过ごせばいい!	如果想象得到的话就再好不过了!
ありったけの梦をかき集め	收集仅有的梦
搜し物を探しに行くのさ	去探讨搜寻的东西
ポケットのコイン、それと	口袋里的硬币，还有
you wanna be my Friend?	You wanna be my Friend?
We are, We are on the cruise! ウィーアー!	We are, We are on the cruise! We are!
ぜんぶまに受けて 信じちゃっても	
肩を押されて 1步リードさ	始终相信能经得起任何考验
今度会えたなら 话すつもりさ	一直并肩领导
それからのことと これからのこと	如果这次相会，一定会秉烛夜谈
	相会后的事情和将来的事情
つまりいつも ピンチは谁かに	无论何时，何人遇到困境
アピール出来る いいチャンス	都是倾诉的好时机
自意识过剩に!	自我意识过甚!
しみったれた夜をぶっとばせ!	甩掉漆黑的夜!
宝物に キョウミはないけど	然而对于宝箱的兴趣还不大
ポケットにロマン、それと	口袋里的硬币，还有
you wanna be my Friend?	You wanna be my Friend?
We are, We are on the cruise! ウィーアー!	We are, We are on the cruise! We are!
ありったけの梦をかき集め	收集仅有的梦
搜し物を探しに行くのさ	去探讨搜寻的东西
ポケットのコイン、それと	口袋里的硬币，还有
you wanna be my Friend?	You wanna be my Friend?
We are, We are on the cruise! ウィーアー!	We are, We are on the cruise! We are!
ウィーアー! ウィーアー!	We are! We are!

声优堂

堀江由衣 Horie Yui

主要角色：

《秋叶原电脑组》——小百合
《妖精战士》——丽莎
《安倍桥魔法☆商店街》——阿米流恩
《Kanon》——月宫步
《绚烂舞踏祭》——东原惠
《校园迷糊大王》——泽近爱理
《漫画派对》——玛尔琪
《鬼眼狂刀》——椎名由夜
《推理之绊》——竹内理绪
《To Heart》——玛路琪
《瓶诘妖精》——莎拉拉
《双恋》——一条薰子
《水果篮子》——本田透
《口袋妖怪》——千寻
《魔术师奥芬》——Fiena
《魔法老师》——佐佐木蒔绘
《LOVELESS》——金华
《青出于蓝》——水无月妙子

原名：堀江由子（Horie Yoshiko）
出生地：东京
生日：1976 年 9 月 20 日
血型：B 型
爱好：读书、保龄球、小提琴
特长：肩部按摩、溜冰、折纸鹤
喜欢的食物：桃、杏糖、梅干、奶酪味日式煎饼
喜欢的颜色：粉红、白、橙、蓝
所属公司：Artsvision

堀江由衣虽然出道较晚，但却配过相当多的作品，她的声音轻快活泼，大多为青春少女配音，不过她的声线却不局限与此，《无限之未知》中有一幕是受到侵犯的梢把自己反锁在房间里痛骂葵，那真实的感情投入把梢痛苦失望的心情彻底地体现了出来，这也是全剧最出色的一段台词。在其中她配音的多为主要角色，这也从一个侧面反映了她的实力。而她真正发挥出潜力的是人气动画《水果篮子》，在这部作品中的表现非常出色，她的声线十分合适本田透这个角色，与整部动画的基调搭配非常协调。快乐的时候、痛哭的时候，都让观众跟着她的心情起伏不定。其中小透有大段台词都会起到鼓舞其他人的效果，甜甜的声音流进耳朵，虽然只是说着话却有温暖人心的感觉。

堀江由衣也是十分优秀的歌手。她的歌大多轻快活泼，旋律优美动听，加上她甜美的声音，简直是完美的组合。

请结合音乐台的CD欣赏

学园长：皆さん、静素に
校长：大家安静
学园长：生徒のお自治の场である生徒总会に、このようにわってはいるのは本意ではありませんが
校长：作为学生自治的学生会，如果这样乱来就失去意义了
学园长：先ほどの天宫学美さんの立候补は一时保留とさせてもらいます
校长：刚才天宫学美同学的参选我们暂时保留下来
学园长：役员に立候补しようという气持ちは立派ですが
校长：希望当干部的想法不错
学园长：天宫さんは转校してきたばかり
校长：但天宫同学刚刚转来
学园长：ここの生徒会のことは何もしらないのでしょ、ですから…
校长：对这里的学生会还一无所知，所以……
天宫学美：承知してます
天宫学美：我知道的!
学园长：しょ、承知
校长：你……知道?
天宫学美：生徒会とは、学校生活の充实や改善向上をはかる活动
天宫学美：所谓的学生会，就是为了充实改善学校生活，
天宫学美：生徒の诸活动についての连络调整にかんする活动
天宫学美：也是将学生们的各种活动联系起来的组织。
天宫学美：学校行事への协力にかんする活动
天宫学美：关于协助学校仪式的活动
天宫学美：ボランティア活动などを生徒が自主的に行う组织のことです
天宫学美：是对于自愿者活动等学生自发行动的总指挥
学园长：え…ええ
校长：哎?
天宫学美：つまり生徒会とは、学生生活を、もっと乐しく、もっとせきに、もっときらきらにしちゃうために
天宫学美：所以学生会是，让校园生活变得更加有趣，更加美好，更加光辉
天宫学美：みんなで力をあわせて、がんばるところなのです
天宫学美：而集合大家的力量一起努力的地方
学园长：あ、天宫さん、そういうことではなくって…
校长：天、天宫同学，不是这样的……
天宫学美：この圣樱学园の生徒で、この圣樱学园が大好きであれば、资格はいらないって光香ちゃんが言いました
天宫学美：这个圣樱学园的学生，如果还有谁深爱着这个圣樱学园的话，不需要什么资历，刚才光香同学也这么说了的。
稻森光香：はい…ええ
稻森光香：是……哎?
下岛先生：この圣樱学园の生徒で、この圣樱学园が大好きであれば、资格はいらない
下岛老师：这个圣樱学园的学生，只要爱这个圣樱学园的话就不需要什么资历
下岛先生：确かに理屈は通ってる
下岛老师：道理上虽然是这样
学园长：下岛先生…
校长：下岛先生……
下岛先生：でも…だ
下岛老师：但是……
下岛先生：圣樱学园の何を大好きと言えるのかな
下岛老师：到底爱着圣樱学园的什么呢?



六段音速

★ 转眼来到了2007年，回顾过去的一年中游戏产业发生的大事小情依然历历在目，在经历了这充满惊喜与感动，却也伴随着失望与无奈的360个日日夜夜后，我的最大感想就是：游戏产业真的在变，变的甚至让人有些不敢相信自己的眼睛和耳朵，至于这些变化是好是坏，还是留给玩家们去评说吧！

★ PS模拟器让PSP一下子又在编辑部火了起来，一时间在办公室里所见所闻的不是《FF IX》就是《月下》，一股复古之风已经悄然在PSP上兴起，虽然怀旧是玩家的天性，但人还是向前看的好……不过话说回来，《月下》真的是神作啊！好吧，我看我还是再怀旧一下好了……



★ 无意中翻出了大学时代购买的MD，曾经让我兴奋不已的音乐现在听起来依然亲切（还是怀旧- -）。跨入数字时代，当年爱不释手的MZ-E10现在已经被iPod所取代，想想也是，对于紧张忙碌的现代都市人来说，可以海量下载又方便使用的MP3显然比MD这种对音源要求较高容量又十分有限的迷你磁盘录音机更“实用”。即便如此，在我看来，索尼的这款10周年纪念MD依然是给我印象最深刻的一个随身听。

风间仁

◆《大工匠》真是部不错的电视剧，最喜欢孙红雷式的表演，有男人味、有霸气，比那些油头粉面的小生强多了。但是似乎有不少人还是不接受他，大概是因为他在《征服》里扮演的黑帮老大刘华强太像了，不过如果看过《刀锋1937》的话对他的看法就会有180度的转变。我曾三番几次向泰坦推荐《大工匠》，并大夸孙红雷的演技如何如何，但他丝毫不为所动，直到有一天在街边看到盗版碟面上印着刘佩琦后惊呼：“早说有刘佩琦我早看了”。无语……

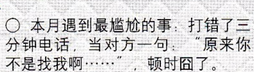


◆ 又喝多了。2007年1月11日真是令人难忘的一天。

乱 舞

○ 上期截稿后，在风间仁的带领下，与编辑部的几名同事一同去了回篮球场。原来仁哥的球技如此出色，看来以后要加紧锻炼才能匹敌。由于久疏战场的缘故，来回折腾了一下午后，在未来的一周全身酸疼。在此也特别提醒长期坐在电脑前的朋友们，有机会一定要出去运动运动哦。

○ 无事时翻开了自己已经提前进入冬歇期的博客，一时间回忆起了2006年的许许多多，感触良久。仔细盘点了一下才意外发现在过去的一年里，我居然呆过五个城市。



○ 本月遇到最尴尬的事：打错了三分钟电话，当对方一句：“原来你不是找我啊……”，顿时囧了。



▲完全版Strike Freedom预约成功，比单卖价便宜了许多，爽！

兰 姆

◇ 手机的最重要的功能不是打电话，也不是发短信，更不是播放MP3或者MP4，而是“沟通”。从最早的移动电话功能让人们能够更加自由地取得联系，到后来的短信功能，不开口也能传递自己的思想，而免去了开口说不上话的尴尬。之后出现的GPRS技术，让实时的随身QQ和MSN成为了现实，也让随时随地和其他国家的朋友交流成为了可能。而现在，我想要能够面对面交流的随身视频电话功能，能看到对方的真实表情能让沟通变得更加真实。你丫的中国3G牌照到底什么时候发啊？


▲前置摄像头是为视频通话设计的

◇ 某天在看电视的时候，想调低音量，却不由自主开始甩动遥控器……还有最近比较感兴趣的那个Sony 棒状的MP3也拥有类似的震动感应机能，比如2秒钟之内用力挥动3次就可转为随机播放。而最新的iPhone将完全使用专利的触控技术，而抛弃原先的按键。这个时代已经这个样子了啊？我们平日所熟悉的按键式操作已经逐渐地为新颖的触控和挥动所取代，目标不是为了让操作更好玩，而是让操作更简便，更加智能化。

◇ 关于刷机和破解等等，有人问我整天研究这些好玩吗？我的回答是，突破限制的快感，动手实现的满足感。

雪 风

☆ 首先要恭喜雪风的PS2终于要寿终正寝了——《战国BASARA2》无论如何也读不出来，修过一次也完全不见好转，于是可怜的吉祥天君每天的乐趣就这样被凄惨的剥夺了……说来这台PS2也是友情的见证品，由衷地希望它能再坚持个半年。



☆ 有位读者看了20期后给阿婆来信中写道：“雪风其实是宅男吧。”先恭喜这位读者，您说对了1/2，但问题是您把雪风的性别说错了……世界上是有同人女、宅女、宅男和同人男这四种生物的。



☆ 磨蹭了很久终于入手了村田莲尔大师设计的PINKY三只众，至此雪风收藏的PINKY数量也已达到了13个。原本一直对外宣称自己是PINKY死忠，没想到把所有的收藏都展示出来才发觉这只占了PINKY出货量的很少一部分，原来我其实是伪饭OTL。

Hikaru

● 霓虹染色的街道 / 我是黑白的素描 / 坠入思念的长夜 / 一颗心无处可逃 / 曾经平静 突然惊醒 为何再次想起你 / 千言万语 我只想问 多年不见你好吗 / 我愿意变做一只飞鸟 飞过危险阻挠 只为投入你怀抱 / 就算是狂风吹乱翅膀 大雨淋湿羽毛 我飞得越来越高 / 我愿意变做一只飞鸟 飞过天涯海角 寻找最后的依靠 / 有一个我曾爱过的人 失落在人海中 如果有谁曾看见 / 让我知道 / 请让我知道 / 为什么失去了你 / 永远得不到回答 / 唯一懂得我的人 / 到如今还在牵挂 / 我若不能着陆 这一生何处停靠 / 梦有一个出口 为何我总找不到 / 如果你能感应 我曾发出的信号 / 让我从不绝望 是你最美的微笑 ——郑智化《飞鸟》。

● 在孤寂的夜色中惊醒，无处可逃的思念，这个我常常经历；愿意变做一只飞鸟，飞向你的怀抱，可惜我没这么勇敢。你告诉我，这不是勇气的问题？Maybe someday……

p.s. 1 我把这首音乐发给了离开我们的如今浮游于世俗之外的XUN同志，他的第一反应是：“郑智化是谁，有名吗？”……

p.s. 2 “我愿意变做一只飞鸟 飞过危险阻挠”的旋律和当年《猫》中的“我愿意不再张牙舞爪，温柔地靠近她”很接近。

吉祥天

■ 大冷天的，老爸居然给家里的长毛猫洗了澡。没法，它已经一年没洗过澡了，差点就成了家里的“垃圾传播机”。猫不喜水，更讨厌洗澡，而且老爸在洗的时候丝毫没有理会猫不断发出“要杀人啦”的惨叫，过会隔壁邻居双眼发光地跑来敲门：“你们家今天打算做猫肉窝吗？”这时吉祥天彻底Orz了……



■ 迷上路边烧烤，每次加班至深夜都会跑去啃一根烤玉米。虽然吃得很HIGH，但很快报应就来了，嘴角因为上火而烂了，每当张口说话时都痛得喊救命。在此奉劝各位与我有共同爱好的朋友都要注意不要吃烧烤太过火了。

玛鲁斯

i 一月动画新番目前还在追的只剩下7部了，《维纳斯VS病毒》很平淡地看过去20分钟，在末了来了个小小的惊喜，还值得一追；《少女柯赛特》Opening中看到了小说里许多经典镜头，冉阿让偷窃银器、顶马车救人等等，就当作是温习名著了，这种是好人坏人都写在脸上的动画看起来确实不累；而那部曾在《电车男》中被众OTAKU追捧的《月面兔兵器米娜》也果然制作精良，作画、3D、声优、音乐无一不华丽，因此严重怀疑之前传出GONZO亏损的消息……

ii 在某P的推荐下看了《秋叶原战记》，猛然发现自己身边像壮太那样的隐性OTAKU还是很多很多很多的呀，何必遮遮掩掩呢？



▲我们的使命是扑杀所有隐性OTAKU！

iii 天底下不多不少两亩三分地，冬天不种夏天还不长东西，我没有彩虹也没有牛和犁，只有一把锄头攥在我手里……如今再听张楚这首歌，感触颇深……

白 夜

☆ 先向各位读者问好，第一次与大家见面，还请以后多多关照，夜露西库！小编形象即将出炉，敬请期待哦！



☆ 无意间看了某部片子里演奏音乐的场面，于是手痒去买了把吉他回来（家里的没带来），已经很久没有弹过了，每天晚上抱着找一会手感。乱舞好象比较爱听我的演奏，听完后立刻开怀大笑的……去吐了……

☆ 参加某大奖的抽奖，历经层层筛选坚持到最后，结果1/2的中奖几率都没有中，看来我天生没什么中奖的命啊……ToT

新作发售表

汇率 2007.01.16

100 美元	778.95 人民币
100 日元	6.4616 人民币
100 欧元	1006.92 人民币
100 港币	99.89 人民币



网络调查 在您的心目中，日本国民RPG大作《DQ9》应该花落谁家？

名次	投票选项	票数
1	NDS	774 票
2	PS3	753 票
3	PSP	472 票
4	PS2	443 票
5	Wii	415 票
6	X360	258 票
7	其他	23 票

投票截至 1 月 16 日

近期导游

三国志大战 DS

作为一款街机卡片即时战略游戏，《三国志大战》之所以能大受欢迎，除了其优秀的战略系统外，众多名家巧夺天工的卡片设计更是功不可没。如今，这款游戏的NDS版也即将发售，独特的触摸式操作、全新的故事模式以及追加的原创精美卡片等都将为这款卡片游戏的掌机版添上一个更加诱人的卖点。游戏还将最大限度的发挥Wi-Fi功能，完善的通信对战定会让众多玩家乐此不疲。

失落的统治～魔窟的皇帝～

高地战士、亚马逊弓箭手、剑斗士、黑暗搜索者，听到这样的职业称谓，大家一定会联想到经典的美式游戏《暗黑破坏神》吧。不错，这就是即将登陆PSP的最新A·RPG游戏，除了上述所说的四种职业外，本作的特色还在于随机生成的迷宫冒险，以及与朋友们共同探索的乐趣。最后还要告诉大家一个好消息，本作已经公布了由SCEH代理发行的中文版，有兴趣的玩家请密切关注。



牧场物语 与你一起成长的小岛

海岛，总是那么令人向往，这也正是本次为大家推荐的《牧场物语》系列"最新作所设定的舞台。在这里，有着各式各样的风土人情，亲切而又真实。在这里，有怀揣着梦想每天不辞辛苦、辛勤耕作的游戏主人公，朴实而又快乐。除了简单有趣的触摸式操作外，本作还加入了备受期待的联机模式以及语音聊天功能。《牧场物语》的新篇章已然开启，让我们一同创建属于自己的海岛吧。



硬件贴士 X360 主机港版与日版的差异

眼看春节就要到了，届时必将掀起新一轮次世代购机狂潮。在经历了一年的洗礼后，渐显成熟的X360已越来越为玩家所关注。借此机会就为大家简单地介绍下如今在市面上较为常见的X360日版机与港版机（豪华版）的差异，为大家解除购机之忧。这两个版本主要的差异除了价格（港版略高）外，还在于配置和游戏的兼容性方面：

1 高清端子线：日版X360配备的是D端子线，但国内的高清电视普遍不具备D端子接口，因此选购日版机的玩家要体验高清享受，还必须额外购买一条色差或VGA端子线。而港版X360则直接配备色差端子线。

2 电源：日版X360配备的是110V电源，需要另购500W的变压器。而港版对应220V电源，可以直插国内电源。

3 遥控器：在日版X360配置中较港版豪华版多了一个遥控器。

4 兼容性：日版机和港版机均对应亚洲区号，即无论日版机还是港版机均能同时玩到日版和港版游戏，但其中港版机会出现不对应极个别日版游戏的情况，不过影响不大，因为这些极个别游戏均已推出相应的港版。

2007 年 1 月 25 日 –2007 年 2 月 22 日

PS2

日期	译名	原名	发行商	类别	价格
		2007 年 1 月			
25	FLATOUT2 GTR	FLATOUT2 GTR（がんばれ！とびだせ！レーシング！！）	Konami	RAC	5980 日元
25	DDR 革命 SuperNOVA	Dance Dance Revolution SuperNOVA	Konami	MUZ	6980 日元
25	网球王子 心跳的幸存者 海边的秘密	テニスの王子样 ドキドキサバイバル 海边の Secret	Konami	AVG	5980 日元
25	喧哗番长 2 全灭	喧哗番长 2～フルスロットル～	Spike	AVG	6800 日元
25	WWE 2007 SmackDown Vs Raw	WWE 2007 SmackDown Vs Raw	THQ	FTG	6800 日元
25	智代 after～It's a Wonderful Life～CS Edition	智代アフター～It's a Wonderful Life～CS Edition	Prototype	AVG	5800 日元
25	快乐治愈	とらぶるふぉうちゅん COMPANY はぴ CURE	Primavera	AVG	6800 日元
		2007 年 2 月			
1	**J 联盟创造职业球会 5**	**J.LEAGUE プロサッカークラブをつくろう！ 5**	**SEGA**	**SLG**	**6980 日元**
1	圣斗士星矢 冥王哈迪斯十二宫篇	圣斗士星矢 冥王ハーデス十二宫编	NBGI	FTG	6800 日元
6	合金弹头 完全版	Metal Slug Anthology	SNK Playmore	ACT	39.99 美元
13	无限驾驶	Test Drive Unlimited	Atari	RAC	39.99 美元
15	灵魂之源 世界吞噬者	SOUL CRADLE 世界を食らう者	日本一软件	RPG	6800 日元
15	苹果核战记 EX	APPLESEED EX	SEGA	ACT	6800 日元
22	饿狼传说 战斗档案 2	饿狼传说バトルアーカイブズ 2	SNK Playmore	FTG	4800 日元
22	网球王子 卡片猎人	テニスの王子样 CARD HUNTER	Konami	TAB	6980 日元
22	毁灭全人类	デストロイ オール ヒューマンズ	SEGA	ACT	6800 日元
22	我的女神	ああっ女神さまっ	Marvelous Interactive	AVG	6800 日元
22	鲁邦三世 献给鲁邦死，献给钱形爱	ルパン三世 ルパンには死を、钱形には恋を	Banpresto	AVG	6980 日元

PS3

日期	译名	原名	发行商	类别	价格
		2007 年 1 月			
25	**赋法战争**	**ENCHANT ARM**	**From Software**	**RPG**	**7800 日元**
30	**彩虹六号 维加斯**	**Tom Clancy's Rainbow Six Vegas**	**Ubisoft**	**FPS**	**59.99 美元**
		2007 年 2 月			
8	**VR 战士 5**	**バーチャファイター5**	**SEGA**	**FTG**	**7800 日元**
未定	致命惯性	Fatal Inertia	Koei	RAC	6800 日元

PSP

日期	译名	原名	发行商	类别	价格
		2007 年 1 月			
25	**失落的统治～魔窟的皇帝～**	**ロストレグナム～魔窟の皇帝～**	**Ertain**	**RPG**	**4800 日元**
25	沙罗曼蛇 便携版	沙罗曼蛇 ポータブル	Konami	STG	3980 日元
25	兵蜂 便携版	ツインビー ポータブル	Konami	STG	3980 日元
25	Q 版沙罗曼蛇 便携版	パロディウス ポータブル	Konami	STG	3980 日元
25	视听感觉 填字游戏天国	视て听いて脳で感じてクロスワード天国	SEGA	TAB	2800 日元
30	**彩虹六号 维加斯**	**Tom Clancy's Rainbow Six Vegas**	**Ubisoft**	**FPS**	**39.99 美元**
		2007 年 2 月			
1	伊苏 纳比斯汀的方舟 特别版	イース ナピシュテムの匣 特别版	Konami	RPG	4980 日元
1	卡农	Kanon（カノン）	Prototype	AVG	4800 日元
6	合金弹头 完全版	Metal Slug Anthology	SNK Playmore	ACT	39.99 美元
15	**音乐方块 II**	**ルミネス II**	**Q Entertainment**	**PUZ**	**4980 日元**
15	**宿命传说 2**	**テイルズ オブ デスティニー2**	**NBGI**	**RPG**	**4800 日元**
22	**怪物猎人 便携版 2nd**	**モンスターハンターポータブル 2nd**	**Capcom**	**ACT**	**4980 日元**
22	恶代官漫游记 正义之刃	恶代官漫游记 正义の刃	Global A Entertainment	TAB	4800 日元

Wii

日期	译名	原名	发行商	类别	价格
		2007 年 1 月			
18	疯狂卡车	エキサイト トラック	Nintendo	RAC	5800 日元
25	麻雀大会 Wii	麻雀大会 Wii	Koei	TAB	4800 日元
		2007 年 2 月			
8	料理妈妈 大家一起料理大会！	クッキングママ みんなといっしょにお料理大会！	Taito	ETC	5800 日元
22	**火焰之纹章 拂晓之女神**	**ファイアーエムブレム 暁の女神**	**Nintendo**	**S·RPG**	**未定**

NDS

日期	译名	原名	发行商	类别	价格
		2007 年 1 月			
25	**三国志大战 DS**	**三国志大战 DS**	**SEGA**	**SLG**	**5980 日元**
25	愿望之屋 天使的记忆	ウィッシュルーム 天使の记忆	Nintendo	AVG	4800 日元
25	绘图方块 DS	ピクロス DS	Nintendo	PUZ	3800 日元
25	日本语文章能力检定协会协力 标准日本语 DS	日本语文章能力检定协会协力 正しい日本语 DS	每日 communication	ETC	3800 日元
		2007 年 2 月			
1	怪物之屋	モンスター・ハウス	THQ	STG	4800 日元
1	**牧场物语 与你一起成长的小岛**	**牧场物语 キミと育つ岛**	**MMV**	**SLG**	**4800 日元**
8	喷射脉冲	ジェットインパルス	Nintendo	STG	4800 日元
8	光辉圣约	ルミナスアーク	MMV	S·RPG	4800 日元
8	森田将棋 DS Wi-Fi 对应	森田将棋 DS Wi-Fi 对应	Hudson	TAB	3800 日元
15	**BLEACH DS 2nd 黑衣闪耀的镇魂歌**	**BLEACH DS 2nd 黑衣ひらめく镇魂歌**	**SEGA**	**FTG**	**4980 日元**
15	**莱顿教授和不可思议的小镇**	**レイトン教授と不思议な町**	**LEVEL-5**	**AVG**	**4800 日元**
22	漫游系列 Vol.2 横山光辉三国志 第二卷 ~吕布的末路~	GAMICS Vol.2 横山光辉三国志 第二卷 ～吕布の末路～	ASNetworks	ETC	3800 日元
22	右脑锻炼 七田式 成人瞬间直感训练	右脑锻炼ウノタン DS 七田式 大人の瞬カントレーニング	Interchannel	ETC	3800 日元
22	我是航空管制官 DS	ぼくは航空管制官 DS	Interchannel	SLG	4800 日元
22	模拟城市 DS	シムシティ DS	EA	SLG	4980 日元
22	Keroro 军曹 演习！全员集合 2（暂名）	ケロロ军曹 演习だヨ！全员集合 パート 2（暂名）	NBGI	ACT	4800 日元

X360

日期	译名	原名	发行商	类别	价格
		2007 年 1 月			
25	吸血鬼之雨	ヴァンパイア レイン	AQ Interactive	AVG	7300 日元
25	**偶像大师**	**アイドルマスター**	**NBGI**	**SLG**	**6800 日元**
25	WWE 2007 SmackDown Vs Raw	WWE 2007 SmackDown Vs Raw	THQ	FTG	6800 日元
30	战役：中途岛之战	Battlestations:Midway	Eidos	RTS	59.99 美元
		2007 年 2 月			
8	胜利十一人：职业进化足球 2007（美版）	Winning Eleven:Pro Evolution Soccer 2007	Konami	SPG	49.99 美元
8	日记 轮回之月传说	ディアーリオ リバース ムーン レジェンド	Idea Factory	S·RPG	6800 日元
8	疯狂大乱斗 2	Fuzion Frenzy 2	Hudson	ACT	6800 日元
22	镇压	ライオット アクト	Microsoft	ACT	6800 日元



WWW.LEVELUP.CN NEWS GAME COMIC FORUM BOOK SHOP
[城寨小百科]
为战而生——斯巴达英雄传
[动漫游]
推荐动画
学美向前冲!
妙文
看动画粉丝的人品如何
[休闲吧]
新潮数码·苹果震撼公布iPhone
城寨书房·生死疲劳
音乐茶座·Here&There
电影空间·心中有鬼
流行服饰·组合搭配的新冬风潮
趣味收藏·游戏收藏新风向——个性化游戏邮票
[Web Show]
专题
网络红人育成计划
关于“你大爷”的来历考证
levelup部落格
随便写写自己对游戏的看法
[美优馆]
加藤 夏希
Natsuki Kato
2007.2A Vol.22 ¥5.80元
ISBN 7-89491-467-3
9 787894 914675 >
LEVELUP
游戏城寨
更多精彩内容，请访问 http://www.levelup.cn
» LeveL 23 (2007.2B) 2月6日见!